

ARTYPE

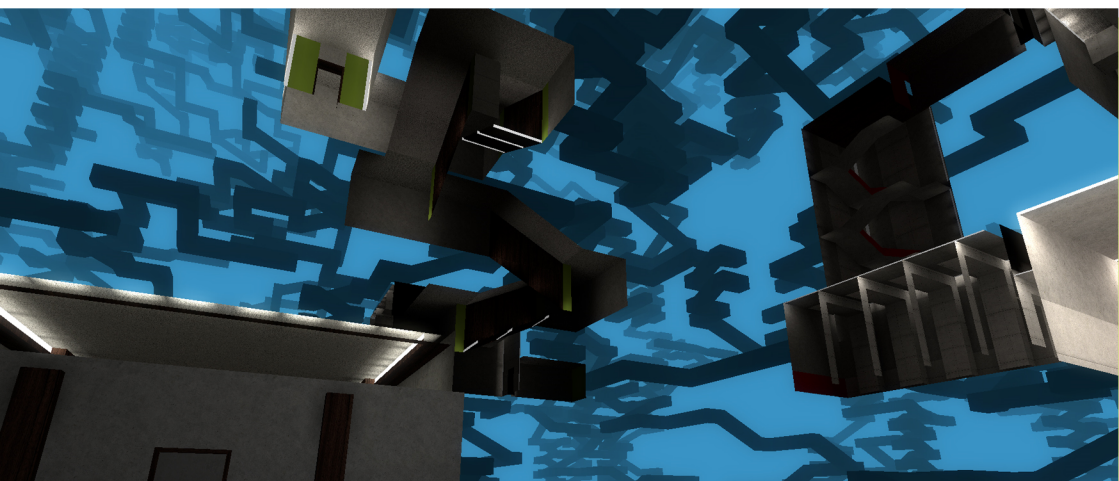
aperture sul contemporaneo



Giacomo Pettinato

Videogiochi e arte

Per una fenomenologia degli spazi videoludici



ARTYPE | aperture sul contemporaneo

collana diretta da Silvia Grandi

volume otto

ARTYPE | aperture sul contemporaneo

collana diretta da Silvia Grandi

Comitato scientifico

Pierpaolo Antonello (University of Cambridge), Elisa Baldini (Università di Bologna), Renato Barilli (Università di Bologna), Guido Bartorelli (Università degli Studi di Padova), Lucia Corrain (Università di Bologna), Sandra Costa (Università di Bologna), Pasquale Fameli (Università di Bologna), Paolo Granata (University of Toronto), Silvia Grandi (Università di Bologna), Claudio Marra (Università di Bologna), Anna Rosellini (Università di Bologna), Gian Luca Tusini (Università di Bologna), Giuseppe Virelli (Università di Bologna)

Politiche editoriali

Referaggio double blind



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/it/>
2018

ARTYPE | Aperture sul contemporaneo
collana AMS Acta Alma DL diretta da Silvia Grandi
volume otto
2018
ISBN 9788898010905
ISSN 2465-2369

Videogiochi e arte. Per una fenomenologia degli spazi videoludici
Giacomo Pettinato

Dipartimento delle Arti - visive, performative, mediali
Via Barberia, 4, 40121 Bologna

Il presente volume è stato realizzato a scopo didattico. L'editore si dichiara disponibile ad assolvere eventuali obblighi nei confronti degli aventi diritto per l'utilizzo delle immagini riportate nel volume.

In copertina: screenshot tratto da *The Beginner's Guide* (2015), ideato da Davey Wreden e sviluppato da Everything Unlimited.

Indice

Prefazione , <i>Matteo Bittanti</i>	5
--	---

Premesse metodologiche

Oltre il credo filologico: culturologia, fenomenologia e semiotica	13
Il tecnomorfismo e la “ripetizione differente” degli stili videoludici	19

1. Culturologia e videogiochi

1.1. L'arte videoludica come normalizzazione del Dadaismo	29
1.1.1. La macchina celibe	32
1.1.2. Oltre la morte dell'autore	36
1.2. L'elaboratore elettronico digitale	42
1.2.1. Il ciclo di elaborazione dell'informazione	43
1.2.2. Il ciclo della macchina: la relazione biunivoca tra programmatore e giocatore	49
1.2.3. Il sistema binario, significante digitale “neghentropico”	54
1.3. Il programmatore, autore e legislatore	67
1.4. Il giocatore, demiurgo e narratore	75
1.5. Il tecnomorfismo videoludico	84
1.5.1. Lo spazio profondo: dimensione temporale e possibilità interattive	85
1.5.2. La protesi digitale: il simulacro e l'inquadratura	95

2. Fenomenologia, semiotica e stili videoludici

2.1. Il quadrato semiotico degli stili videoludici	121
2.2. Il videogioco mitico	126
2.3. Il videogioco referenziale	151
2.4. Il videogioco obliquo	192
2.5. Il videogioco sostanziale	215
2.6. In conclusione	239
Bibliografia	249

Prefazione

MATTEO BITTANTI

Il videogioco è arte? Se la domanda è tutt'altro che originale, la risposta di Pettinato è sagace e sofisticata. Anziché ingaggiare un contraddittorio diretto con la questione, egli *presuppone* la natura artistica del mezzo, seguendo "una sorta di procedimento per assurdo"¹ per portare in luce tutti i limiti del paradigma dominante, l'approccio filologico. *Contra* filologia, Pettinato propone una più costruttiva disamina critica della specificità del linguaggio videoludico. Così facendo, ridefinisce le priorità, le caratteristiche e i punti di approdo di un dibattito tuttora in corso. Il suo modello prende avvio – e nel contempo aggiorna – le tesi esposte da Renato Barilli nel saggio *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, integrandole con i contributi di natura semiotica di Massimo Maietti, Agata Meneghelli e Carlo Molina. L'ambizione di Pettinato è individuare affinità e divergenze tra settori contigui della cultura contemporanea, quali l'informatica, la dimensione videoludica e la teoria dell'arte. Applicando un approccio interdisciplinare, Pettinato costruisce ponti tra ambiti apparentemente distanti, illuminando fenomeni spesso fraintesi. In questo senso, il suo contributo è assimilabile agli sforzi di critici come John Sharp e Graeme Kirkpatrick². Questo trattato ermeneutico, spiccatamente propositivo, offre un'investigazione granulare del medium videoludico, ivi concepito come "una particolare forma d'arte" che è "fonte di piacere di natura estetica"³.

Pettinato sottopone a una serie di rigorosi test critici l'*interattività*, una caratteristica che aggiunge un livello di complessità all'artefatto e alla sua fruizione e che, come tale, richiede un ampliamento della definizione di arte, tradizionalmente legata a concetti quali la contemplazione, la visione distanziata e il primato autoriale. A sua volta, uno studio dell'interattività richiede un'analisi accorta della *logica computazionale* sottesa al videogioco, che Pettinato sviluppa con coerenza ed eleganza argomentativa. Nel contempo, porta in primo piano tutti i limiti della diatriba sulla natura artistica del videogioco, ossessionato dall'identificazione perentoria dei confini che separano la cultura alta e da quella bassa, un obiettivo reso per altro obsoleto e futile dalla svolta postmoderna. Pettinato sostiene che uno studio critico del videogioco e – in particolare, della sua estetica – richiede di prestare particolare attenzione alle convergenze o omologie tra i movimenti avanguardisti e le sperimentazioni tecnologiche più recenti. In quest'ottica, il videogioco svolgerebbe una funzione di normalizzazione sociale dell'*anomalia* artistica. Tale obiettivo è raggiunto dalla tecnologia, ivi declinata come *elettronica di consumo*. Ed è proprio il ruolo della dimensione tecnica ad essere oggetto di una riflessione approfondita. Lungi dall'adottare posizioni deterministiche, Pettinato sottolinea come la rapida innovazione sia accompagnata da un intenso susseguirsi di stili, modelli, e convenzioni. Questo florilegio di sperimentazioni è evidente in movimenti come il Minimalismo, l'Anti-form, l'Arte processuale, la Land Art, la Body Art, Fluxus, l'Arte del comportamento e del concetto, che secondo lo studioso manifestano intuizioni e interessi, intenti e interventi analoghi a quelli del videogioco, tra cui la volontà di sfruttare la tecnologia come mezzo privilegiato di espressione; la partecipazione e il coinvolgimento diretto del fruitore; la

natura processuale di una produzione che rigetta il vincolo dell'artefatto conchiuso, del prodotto finito, dell'oggetto statico privilegiando invece la democratizzazione del fenomeno artistico attraverso dispositivi ed espressioni di facile accesso. Rispetto ad avanguardie come il Dadaismo, il videogioco presuppone un intervento sull'opera che ne altera la materialità stessa e, pertanto, dell'esperienza. Infatti, la fruizione non è confinata al solo livello concettuale, noetico: sollecita uno sforzo non puramente interpretativo bensì *performativo*⁴. Questo rende il videogioco uno spazio di possibilità, di intervento, di coinvolgimento e di dialogo tra l'uomo e la macchina oppure tra l'uomo e l'uomo attraverso la mediazione della macchina. La parziale abdicazione del ruolo autoriale del progettista, che delega al fruitore attività di manipolazione e (ri)creazione del testo, non comporta necessariamente l'impoverimento dell'opera, come hanno sostenuto alcuni critici (per es., Robert Ebert⁵, Jonathan Jones⁶) bensì apre nuovi scenari, che in alcuni casi – come il *machinima* e l'*in-game photography* – si traduce in pratiche e artefatti che acquistano piena autonomia culturale, artistica e sociale. Riprendendo le intuizioni di Walter Benjamin e Roland Barthes⁷, si potrebbe dunque affermare che il fruitore non è un mero destinatario passivo di un'opera, ma diventa egli stesso attivo produttore di interpretazioni e – nel caso del videogioco – nuove configurazioni testuali, sebbene “le informazioni elaborate dal giocatore [...] non hanno valore autoriale.”⁸ Pettinato descrive in modo accurato tutte le fasi dell'interazione tra gioco e giocatore, confrontandole alla contemplazione di un'opera d'arte. Tutt'altro che pedante o didascalica, questa comparazione illumina aspetti della dinamica videoludica spesso equivocati o sottovalutati, sottolineando il ruolo del codice – con il suo complesso di parametri, regole e istruzioni – nel definire il quadro di

svolgimento dell'esperienza interattiva. Una delle sezioni più affascinanti dettaglia l'operato di componenti come la CPU o la RAM di un computer: nelle mani di uno scrittore meno competente, una simile discussione tecnica avrebbe scoraggiato lettori poco familiari con il gergo e i concetti informatici, ma Pettinato giustappone abilmente le logiche sottese ai meccanismi elettronici agli obiettivi programmatici degli artisti, superando i limiti della cosiddetta "critica dei compartimenti stagni", come evidenzia questo efficace passaggio:

La sostanza di un videogioco caricato nella RAM non ha infatti alcuna tangibilità materica, il marmo di una statua o la carta di un romanzo, ma è un coacervo di elettroni interscambiabili e anonimi che fluttuano nella memoria centrale. Ma questo non implica tuttavia l'esito dei Dadaisti, il *cupio dissolvi* dell'oggetto, la disillusione rinunciataria delle cornici amorphe o dei *readymade*. Il videogioco è sì polverizzato in atomi elettromagnetici, a causa dall'instabile struttura della memoria "volatile" RAM; ciò non toglie che nel sistema di output si rivelino forme significanti percepibili e tangibili.

Queste argute, talvolta audaci giustapposizioni rendono la lettura di *Videogiochi e arte. Per una fenomenologia degli spazi videoludici* particolarmente gradevole, anzi avvincente. Un altro esempio è il confronto tra il dipinto di Georges Seurat, *Una domenica pomeriggio sull'isola della Grande-Jatte* (1884-1886) e una schermata del videogioco *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (LucasArts, 1991), invocato per illustrare le caratteristiche del tecnomorfismo videoludico del segnale digitale. In modo altrettanto illuminante, Pettinato chiama in causa *I promessi sposi* di Alessandro Manzoni per spiegare la differenza tra *funzione autoriale* e *funzione narrante* nei videogiochi e, in particolare, nel caso del *platform game* *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), concludendo che, "grazie

alle dinamiche del ciclo della macchina, la funzione creatrice e funzione narrante possono non coincidere più nella sola figura del creatore, ma essere scisse rispettivamente nel programmatore e nel giocatore"⁹. Sulla base di questi ragionamenti, Pettinato conclude che il giocatore "non è il protagonista del videogioco con cui sta giocando, ma il narratore"¹⁰. In un'altra sezione, Pettinato spiega che lo studio dell'interattività secondo una prospettiva estetica richiede necessariamente una disamina della dimensione spaziale del videogioco, che sviluppa operando una distinzione tra lo "spazio profondo", ideale e invisibile, concettuale e cognitivo e lo "spazio superficiale", che contiene tutto ciò che si osserva in presa diretta sullo schermo. Per chiarire le caratteristiche del primo, Pettinato cita lo schema compositivo dell'opera di Pablo Picasso, *Guernica* (1937), i cui elementi "rappresentano la trasposizione elettromorfa delle logiche elettrotecniche che ignorano i tempi di percorrenza entropici delle distanze, simboleggiate invece dal senso di profondità scaturito dalla costruzione prospettica meccanomorfa."¹¹ Il confronto è insieme spiazzante ed accecante nella sua brillantezza esplicativa.

Complessivamente, Pettinato riesce nell'ardua, encomiabile impresa di congegnare un quadro interpretativo che si rivolge a pubblici eterogenei, talvolta divergenti, in alcuni casi opposti, attraverso un linguaggio non solo comprensibile, bensì accattivante. Sottolineando contiguità e continuità tra differenti media e forme espressive, l'autore inoltre evidenzia i limiti dell'approccio ludologico di scuola scandinava, che rivendica la totale idiosincrasia del videogioco rispetto ai media precedenti, un approccio esemplificato da studiosi come Espen Aarseth¹², Markku Eskelinen¹³, e, in maniera minore, Jesper Juul¹⁴. Inoltre, presenta efficaci modelli analitici per esaminare il videogioco e contestualizzarlo in relazione ad

altre espressioni artistiche e culturali. La tassonomia in forma di tetralogia degli stili videoludici (*mitico, referenziale, obliquo e sostanziale*) fornisce spunti stimolanti per ripensare l'estetica del medium. Infine, gli esempi forniti, che spaziano dai primi esperimenti alle ultime produzioni, attesta una conoscenza profonda che non degenera mai nell'ostentazione stucchevole della pura erudizione.

Oltre a rappresentare un nuovo, imprescindibile riferimento per gli studi sul *videogame* in Italia, *Videogiochi e arte. Per una fenomenologia degli spazi videoludici* si pone come punto di partenza per nuove esplorazioni ermeneutiche che si collocano all'intersezione tra arte, tecnologia, media e cultura.

Note

¹ *Infra*, p. 4.

² Cfr. J. SHARP, *Works of Games*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2015; G. KIRKPATRICK, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester: Manchester University Press, 2011. Vedi anche i contributi raccolti in J. ROBSON e G. TAVINOR (a cura di), *The Aesthetics of Videogames*, London: Routledge, 2018.

³ *Infra*, p. 74

⁴ *Ergodico*, come direbbe l'Espen Aarseth di *Cybertexts*, 1997. Cfr. nota 6.

⁵ Cfr. R. EBERT., Videogames can never be art, *Roger Ebert's Journal*, 16 aprile 2010. URL: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

⁶ Cfr. J. JONES., Sorry MoMA, video games are not art, *The Guardian*, 30 novembre 2012. URL: <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

⁷ Cfr. R. BARTHES, *La morte dell'autore*, in *Il brusio della lingua*. Saggi critici IV, trad. it., Einaudi, Torino, 1988, pp. 51-56; W. BENJAMIN. *L'autore come produttore*, in A. Pinotti, A. Somaini, *Aura e Shock*, Einaudi, Torino, 2012, pp. 147-161.

⁸ *Infra*, p. 66.

⁹ *Infra*, p. 69.

¹⁰ *Infra*, p. 70.

¹¹ *Infra*, p. 78.

¹² Cfr. E. AARSETH, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

¹³ Cfr. M. ESKELINEN. Towards computer game studies. In P. Harrigan & N. Wardrip-Fruin (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.

¹⁴ Cfr. J. JUUL, Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, Vol. 1(1), 2001. URL: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Premesse metodologiche

Oltre il credo filologico: culturologia, fenomenologia e semiotica

E se i videogiochi fossero arte? Un corvo bussa alle porte delle accademie. Un quesito sempre più assillante, pari forse allo struggimento di Poe per Leonora. Non gracchia nient'altro che se stesso: "io sono". Un arcano, quello dei videogiochi, tutt'ora irrisolto, un intruso insinuatosi senza riverenza nella saggistica universitaria. È venuto al mondo quasi per caso, tra incerti oscilloscopi e una buona dose di goliardia di curiosi scienziati e ingegneri americani. Ma non è questa la sede per una ricostruzione delle origini dei videogiochi. Ve ne sono già abbastanza, ed esaustive¹. La necessità è un'altra e più urgente, fissare lo sgraziato uccello per quello che è, cercare di individuarne un senso. Un enigma in traducibile con i classici volumi di un'ermeneutica forse da riscrivere.

Eppure, com'è possibile parlare di arte nel regno dei joystick? In tal caso, può essere utile confrontarsi con le riflessioni di Nelson Goodman. Il filosofo afferma che è inutile chiedersi che cosa sia arte, meglio piuttosto domandarsi quando un oggetto o un fenomeno possano configurarsi come "arte", interrogandosi quindi su quale sia la "differenza specifica" di una dimensione artistica rispetto alle altre². Cosa differenzia quindi i videogiochi da un quadro, da un romanzo, da un film, da un fumetto o da un musical? Comparazioni di questo tipo sottintendono il presupposto che i videogiochi sono "già" arte e possono confrontarsi in maniera paritetica con la letteratura, con l'arte figurativa, con la musica, con il teatro, con il cinema

e con tutte quelle espressioni che sono riconosciute da tutti come artistiche. L'operazione è legittima?

Ecco la strategia per affrontare tale domanda: non rispondere! Il fine del nostro studio non sarà dimostrare che i videogiochi siano arte, ma piuttosto quello di analizzarli come se fossero tali, in una sorta di procedimento per assurdo. Del resto, lo scopo della ricerca è proprio questo, almeno secondo Karl Popper, secondo il quale lo scopo dello studioso non è imporre teorie ma piuttosto incrinare altre³. In definitiva, questo scritto non sostiene la presenza dell'arte nei videogiochi, ma dei videogiochi nell'arte. L'obiettivo è individuare un'estetica specifica del linguaggio videoludico.

Nel corso degli ultimi decenni, in particolare a partire dagli anni Novanta, in molti hanno provato ad affrontare la questione dell'estetica videoludica, senza però restituire un metodo e una teoria che li consideri nel loro linguaggio espressivo specifico e in un ambito disciplinare autonomo. Soprattutto nel panorama accademico italiano, le ormai numerose inchieste saggistiche offrono un mosaico di tasselli che mal si incastrano l'uno con l'altro, orfani di una voce esegetica che spieghi e traduca il torbido schermo.

A nostro avviso, la causa di tale polverizzazione babelica ha un volto e un nome: la filologia, o meglio, l'approccio esclusivamente filologico con cui i critici si accostano al mondo videoludico⁴. Infatti, più che la filologia in sé, il problema è la sua sopravvalutazione, l'adottarne quasi sempre i presupposti – seppur non esplicitamente – per un'indagine sulla forma espressiva e sul contenuto di un titolo videoludico.

Più nello specifico, è pressoché onnipresente negli interventi critici il tentativo di ricostruire l'intenzione d'autore, operazione considerata dalla *forma mentis* filologica "condizione necessaria e sufficiente per definire il senso dell'opera"⁵.

Secondo il nostro punto di vista, molti studiosi disperdono risorse nel delucidare la figura autoriale – sia essa al singolare o al plurale, come nel caso di *team* di sviluppo – e tutto ciò che la circonda, non curandosi di approfondire le dinamiche profonde ed esclusive del linguaggio videoludico⁶. La biografia dell'autore, lo scenario socio-economico entro cui si trova proiettato, le sue dichiarazioni, le influenze culturali puntualmente attestate, il modo con cui progetta e concepisce un gioco, la ricezione del pubblico e della stampa specializzata a lui contemporanee sono troppo spesso ritenute fonti oggettive e incontestabili, sintomi in realtà di un'estetica viziata da devianti e sovrabbondanti elucubrazioni⁷. Si valutino a titolo esemplificativo le argomentazioni di Poole, che rappresentano un'efficace sintesi dell'approccio "filologico" più comunemente adottato:

I videogiochi, anche se forse non lo sono ancora, dispongono chiaramente delle potenzialità per divenire una forma d'arte. Ecco la ragione. Un videogioco è realizzato da artisti e grafici talentuosi, così come da programmatori, architetti virtuali e ingegneri del suono. [...] E l'estetica, intesa nei termini più generali come lo studio sistematico delle ragioni per le quali apprezziamo un quadro o un film più di un altro, non può ignorare questo bizzarro ibrido digitale.⁸

Secondo Maietti, tali considerazioni "antropocentriche" generano un capzioso "falso sillogismo"⁹, che ha avvinto la ricerca:

gli artisti creano opere d'arte, i videogiochi sono realizzati da artisti, ergo i videogiochi sono opere d'arte. Ma naturalmente gli artisti non creano solo opere d'arte, possono anche creare liste della spesa o incidenti stradali [...]. Una premessa falsa, ovviamente, invalida la conclusione. Tuttavia questo affannoso sforzo nel tentativo di dimostrare il pedigree dell'autore di videogiochi non è solo indice di

una certa povertà argomentativa; suggerisce piuttosto come non si riesca a superare le questioni relative al creatore di un'opera, forse per la difficoltà di studiare e definire il linguaggio di quest'ultima. È proprio la mancata comprensione di un testo che ci costringe a far affidamento sullo statuto del suo autore¹⁰.

Supponiamo dunque che scoprire ciò che l'autore intendesse esprimere nell'opera non sia un'operazione fondamentale per i nostri propositi. In questa sede vorremmo ridimensionare il "programmatore" – termine che d'ora in poi adopereremo in riferimento ad un'astratta entità autoriale – nella sua funzione logica ed impersonale di creatore e non considerarlo quindi come detentore di chiavi ermeneutiche privilegiate da disvelare.

In altre parole, riteniamo che la metodologia filologica non riesca né ad enucleare compiutamente la struttura profonda di un videogioco né di conseguenza a porre in relazione opere videoludiche all'apparenza inconfondibili, ma solo a registrarne le differenze. Sulla base di cosa è possibile esaminare, ad esempio, *Assassin's Creed: Syndicate* (2015) [1] e *Undertale* (2015) [2], videogiochi contemporanei, ma dalle forme espressive apparentemente inconciliabili? Vi è un filo rosso che possa far dialogare titoli così diseguali? In altre parole, quale metodo può inquadrare la specificità del linguaggio videoludico nonostante le sue divergenti manifestazioni?



1. Assassin's creed: Syndicate, Ubisoft Quebec, 2015



2. Undertale, T. FOX, T. CHANG, 2015

Dal nostro punto di vista, la struttura profonda videoludica si presta ad essere esaminata secondo un'impostazione culturologica e fenomenologica – con particolare riferimento a quella esposta da Renato Barilli nel saggio *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili* (2007)¹¹ – e secondo alcuni concetti semiotici.

Gli obiettivi della fenomenologia e della semiotica, che per prima in Italia si è avviata in maniera sistematica alla ricerca delle logiche testuali soggiacenti dei videogiochi, sono straordinariamente concordi. Come evidenzia Bertrand, "riannodando i propri legami con la fenomenologia, la semiotica concepisce ormai senza soluzione di continuità enunciazione e percezione, che prese assieme consentono al soggetto di entrare a far parte del mondo"¹². Agata Meneghelli in *Dentro lo schermo*¹³ ci restituisce un'esemplificazione illuminante dell'unità di intenti che si può instaurare tra i due settori disciplinari:

L'analisi semiotica, infatti, rispetto a un'interpretazione intuitiva, aumenta l'*intelligibilità* dell'oggetto: permette di *vedere al di sotto* della superficie dei testi videoludici e quindi di far emergere le *dinamiche profonde* che regolano la costruzione del mondo di gioco e la relazione tra gioco e giocatore.¹⁴

Tuttavia, la semiotica non nutre quasi alcuna considerazione estetica sui videogiochi perché diversi sono i suoi fini ultimi. Sebbene abbia il merito di enucleare efficacemente le "dinamiche profonde", queste ultime costituiscono il punto d'arrivo della semiotica, non un fondamento su cui basarsi per interpretare in una fase successiva gli stili videoludici. La semiotica, in definitiva, è un prezioso veicolo analitico, di cui si disporrà non come metodologia rigorosamente applicata ma come duttile strumento operativo, a causa della sua

insensibilità per ciò che si manifesta su schermo a livello espressivo. Per questo motivo, la culturologia e la fenomenologia sono da considerarsi pietre angolari di questa trattazione, sebbene fortificate ove necessario da alcune nozioni prese in prestito dall'universo semiotico.

Il tecnomorfismo e la “ripetizione differente” degli stili videoludici

I videogiochi, come emerge anche a livello etimologico¹⁵, sono fruiti in primo luogo per mezzo della ricezione visiva di un determinato spazio, che articola un mondo di gioco percepito dal giocatore entro i confini bidimensionali dello schermo.

Tuttavia, il videogioco non può essere studiato come se fosse un'opera visiva *tout court*, operazione che Meneghelli definisce una “dematerializzazione”¹⁶ del videogioco. In tal caso, come denuncia Zinna, “ciò che rimane dell'oggetto è allora la pellicola dell'interfaccia, [...] ultimo residuo fenomenologico di un oggetto privo di ontologia”¹⁷. Concentrarsi sul “video”, anziché sul “gioco”, farebbe deragliare di non poco un'indagine sulla specificità videoludica. Videogiocare non è mero contemplare, ma pigiare tasti, far scorrere il mouse, inclinare levette analogiche, premere grilletti. Sudare su una periferica, in sostanza, senza la quale il videogioco non ha senso. La fruizione videoludica, pertanto, oltre ad essere percettiva (visiva, auditiva, aptica) è anche e soprattutto “performativa”.

In definitiva, lo spazio videoludico che si intende analizzare è di natura dialettica, in quanto costituito sia da una struttura profonda di possibilità interattive sia dall'insieme di elementi figurativi rappresentati al suo interno; dialettica da cui

scaturisce l'effetto di senso estetico peculiare del videogioco. La dimensione spaziale con tali caratteristiche sarà l'oggetto principale delle nostre argomentazioni¹⁸, che non si soffermeranno quindi solamente sul "cosa" venga visualizzato nello schermo, ma soprattutto sul "come" il giocatore gestisca e riorganizzi lo spazio mediante una performance, secondo un processo che definiremo "interattività".

L'interattività consiste in quella relazione biunivoca tra giocatore e mondo di gioco che si attualizza per mezzo di un fattore imprescindibile per l'estetica videoludica: la tecnologia informatica. Ciò non si traduce nel determinismo temuto da Diamanti¹⁹ tra un certo schema tecnologico e una corrispondente raffigurazione visiva. Se così fosse, ad una scheda grafica prestante corrisponderebbe ad esempio la tendenza alla rappresentazione fotorealistica del mondo di gioco. Sminuire quindi o il supporto informatico o la forma espressiva vuol dire in entrambi i casi non cogliere le "dinamiche profonde" di un videogioco.

La nostra ricerca è mossa dunque da un interrogativo fondamentale: come eludere sia l'insistenza su un certo tipo di configurazione tecnologica sia la celebrazione esclusiva della componente estetico-figurativa? Una risposta a nostro avviso stimolante proviene dalla culturologia, che incoraggia un'operazione intellettuale volta ad investigare delle "omologie tra un'istituzione mentale-teorica e una macchina tecnologica"²⁰.

Il concetto di "omologia" forgiato da Lucien Goldmann²¹ ci permette di constatare un'"identità funzionale"²² tra lo schema di funzionamento della macchina informatica e le dinamiche profonde del linguaggio videoludico. Con ciò non si intende considerare la configurazione hardware e quella espressiva di un videogioco come "vasi comunicanti"²³, cioè come settori d'indagine autonomi nelle loro rispettive

peculiarità che tuttavia condividono una medesima logica soggiacente, rivelata grazie a dei confronti omologici. In altre parole, ai fini della nostra ricerca è indispensabile analizzare in primo luogo il modello di funzionamento della tecnologia informatica per ricavare, mediante omologie, degli strumenti ermeneutici validi. La tecnologia informatica quindi non sarà studiata come un'accozzaglia inerte di rame e plastica da catalogare, ma come un organismo logico da cui partire per avviare una spiegazione culturologica.

Più tecnicamente, l'omologia fra arte videoludica e macchina informatica si esplicita nella nozione di "tecnomorfismo"²⁴, per cui i videogiochi esibiscono una rappresentazione spaziale la cui struttura profonda raffigura simbolicamente i procedimenti della tecnologia informatica. In tal senso, l'organizzazione interattiva dello spazio videoludico è simbolo tecnomorfo della logica di funzionamento della macchina informatica. Con questo, non si tenta di stabilire che i programmatori, inconsapevoli amanuensi, proiettino sullo schermo una raffigurazione diretta e imitativa delle caratteristiche fondamentali della tecnologia informatica. Il tecnomorfismo videoludico è da intendere piuttosto secondo il concetto di "forma simbolica" di Erwin Panofsky²⁵, che descrive la costruzione spaziale di un'opera visiva come un'elaborazione culturale autosufficiente e affrancata da qualsiasi mimetismo referenziale.

In definitiva, ciò che si vuol chiarire è che si esaminerà la logica informatica non solo perché offrirebbe un valido fondamento all'indagine – senza determinismi – ma anche perché i videogiochi, oltre ad essere una forma simbolica della macchina informatica, funzionano grazie a quest'ultima. In ambito videoludico, la cultura "bassa" tecnologica è il supporto materiale della cultura "alta", dei videogiochi intesi come fenomeno estetico.

Per operare nello specifico campo dell'estetica, ci si propone inoltre di far emergere dei rapporti non solo "verticali" tra cultura "bassa" e cultura "alta", ma anche "interni", ossia tra videogiochi e movimenti artistici²⁶. Tuttavia, le omologie sono lecite solo in riferimento ad un "criterio generazionale", che stima il progredire della tecnologia e della storia dell'arte secondo un'unità di misura di circa un quarto di secolo, ovvero la generazione di un gruppo di "operatori" culturali coevi²⁷. Infatti, nonostante sia legittimo relazionare in via omologica campi disciplinari apparentemente incompatibili e fenomeni separati da barriere geografiche, non è accettabile – data la matrice temporale dell'avanzamento culturale – connettere conquiste e soluzioni artistiche o tecnologiche appartenenti a periodi cronologici differenti e a "operatori" culturali nati a distanza considerevole gli uni dagli altri. Si individueranno quindi delle omologie tra i videogiochi e i movimenti artistici – in particolare degli anni Settanta, decennio in cui i primi si affermarono nel libero mercato – ma non si potranno istaurare dei rapporti omologici con l'arte tradizionale, come quella moderna.

Eppure, mediante un approccio fenomenologico e non più soltanto culturologico, è possibile affermare che il linguaggio videoludico nelle sue varie manifestazioni rielabori con mezzi propri delle procedure estetiche precedenti. Il compito della fenomenologia è infatti enucleare dei caratteri stilistici ricorrenti che si esprimono diversamente in generazioni artistiche anche distanti nel tempo, evitando tuttavia di sminuire le peculiarità ineludibili di ognuno di essi. Non si tratta in questo caso di estrapolare omologie – come fra tecnologia informatica e videogiochi o questi ultimi e movimenti artistici coevi – ma di esaminare gli stili videoludici secondo il principio fenomenologico di "ripetizione differente" e la legge di variazione descritta dal diagramma spiraliforme di Wölfflin²⁸.

Queste due teorizzazioni illustrano come certi tratti stilistici tendano a riaffiorare ciclicamente non come mera reiterazione delle tipologie espressive precedenti, bensì secondo uno scorrere lineare del tempo che impedisce un "ritorno" identico allo stile di riferimento. Riteniamo che determinati stili videoludici possano essere interpretati come rielaborazioni "differenti" o del "meccanomorfismo" o dell'"elettromorfismo", cioè di quei codici tecnomorfi che hanno contraddistinto rispettivamente l'arte moderna e l'arte postmoderna²⁹ nella concezione analitica o sintetica dello spazio.

Tuttavia, non consideriamo opportuno applicare il criterio generazionale tra gli stili videoludici stessi. Dato che l'arco temporale di una "generazione" copre almeno due decenni, i videogiochi si sono sviluppati e affermati in un tempo eccessivamente breve per poter valutare in maniera rigorosa in che modo diverse generazioni videoludiche si relazionino tra loro. Basti pensare che Barilli, nel suo saggio, chiama in causa almeno mezzo millennio di storia dell'arte per elaborare la propria inchiesta fenomenologica su base generazionale. Infatti, gli schemi di variazione non sono modelli assoluti, ma proposte di indagine che assumono un significato diverso e relativo a seconda del contesto entro cui vengono applicate e a seconda delle caratteristiche della generazione che precede quella esaminata. Non è possibile pertanto interpretare gli stili videoludici sulla base di scarti e confronti diacronici effettivamente validi ed esauritivi.

In ogni caso, non si intende affatto escludere una simile via in futuro, tuttavia si ritiene più urgente in questa sede convogliare quante più energie possibili nell'inquadrare entro una dimensione sincronica la specificità del tecnomorfismo videoludico e nell'analizzarne le diverse manifestazioni. Per questo motivo, si affiancherà il metodo culturologico e

fenomenologico – in particolare l'applicazione delle diadi wölffliniane – con alcuni strumenti semiotici (come il quadrato semiotico) che possano aiutare ad individuare le caratteristiche degli stili videoludici mediante una loro differenziazione sincronica e non quindi diacronica. Ma prima di tutto, come è stato chiarito, si interrogheranno i meccanismi della macchina informatica, affinché ci procurino una struttura funzionale per poter affrontare con solidità la sciarada videoludica.

Note

¹ Per un quadro sulle origini del videogioco cfr. M. BITTANTI, *L'innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Jackson Libri, Milano, 1999. Per un profilo storico cfr. L. HERMAN, *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames*, Rolenta Press, Springfield, 2001; P. BRETON, *Une histoire de l'informatique*, La Découverte, Paris, 1987; P. BRUNO, *Les Jeux Vidéo*, Syros, Paris, 1993; C. DODSWORTH, *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*, Addison Wesley Longman, Portland (UK), 1997; B. JOLIVALT, *Les jeux vidéo*, PUF, Paris, 1994.

² Cfr. N. GOODMAN, *Quando è arte?*, in *Vedere e costruire il mondo*, trad. it., Laterza, Roma-Bari, 1988, pp. 67-83.

³ Cfr. K. R. POPPER, *Congetture e confutazioni*, trad. it., Il Mulino, Bologna, pp. 55-57.

⁴ Una conseguenza significativa dell'approccio filologico è l'impostazione che assumono le mostre sui videogiochi come *Neoludica* curata da Debora Ferrari, mostra tesa ad enfatizzare più che il contenuto e la forma del videogioco in sé tutto ciò che lo circonda, ossia il "contesto" (*fan arts*, bozze e schizzi di un *game designer* durante la fase di progettazione e di sviluppo della veste grafica di un titolo, manifesti pubblicitari, fotografie che inquadrano coloro che giocano in pose stereotipiche e grottesche, opere figurative liberamente ispirate all'immaginario collettivo videoludico, e così via). Con questo non si vogliono certo sminuire tali eventi culturali, per forza di cose pionieristici. Si vuol invece sottolineare come la mentalità filologica, nella sua trasversalità, determini il taglio tematico di studi e mostre. Si considerino, ad esempio, le dichiarazioni "antropocentriche" di Debora Ferrari, curatrice della mostra *Neoludica*, in risposta alla domanda di un'intervistatrice "perché a suo avviso anche i videogiochi possono essere considerati opere artistiche?". Ferrari risponde: "[...] non tutti i videogiochi sono arte (come non tutta la fotografia, non tutto il cinema, non tutta la pittura, eccetera, è Arte), ma alla base c'è l'arte e la sapienza artistica degli autori e anche dei game designers. I giovani artisti che creano hanno abilità artistiche e conoscenze iconografiche molto profonde. Manca forse una cosa per far diventare Arte tutto questo processo: la consapevolezza dell'artista della libertà del mezzo". Cfr. http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=1204&cms_pk=1849. A tali affermazioni implicitamente filologiche, che pongono l'intenzionalità autoriale al centro delle riflessioni, corrisponde l'impostazione della

mostra *Neoludica*, quasi interamente dedicata al "contesto" e non al "testo" videoludico, ovvero alla forma e al contenuto di un videogioco in sé. Cfr. D. FERRARI, L. TRAINI, (a cura di), *Arte e videogames. Neoludica (2011-1966)*, Skira, Milano, 2011.

⁵ A. COMPAGNON, *Il demone della teoria. Letteratura e senso comune*, trad.it., Giulio Einaudi editori s.p.a., Torino, 2000, p. 59.

⁶ Per esempi significativi di studi a "vocazione filologica" che commemorano le imprese dei programmatori e che pongono la ricostruzione dell'intenzione autoriale come fulcro imprescindibile per l'interpretazione cfr. D. KUSHNER, *Masters of Doom*, Random House, New York, 2003 e cfr. C. POIAN, *Rez: l'estetica del codice, l'arte del videogioco*, Unicopli, Milano, 2007. Quest'ultimo saggio, per quanto ambizioso nei suoi propositi originari, non restituisce una visione estetica unitaria del fenomeno videoludico, ma diverse osservazioni, seppur interessanti, applicabili solo ad un singolo titolo, *Rez*, in quanto relative ad un vincolante contesto di produzione.

⁷ Cfr. L. PAPAIE, *Estetica dei videogiochi: percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, UniversItalia, Roma, 2013. Il saggio, degno di lode per essere tra i primi in Italia ad affiancare "estetica" e "videogiochi" in modo articolato e penetrante, è un esempio di un'estetica ancorata ad una prospettiva filologica, per quanto non dichiarata. Le osservazioni compiute non restituiscono infatti una sintesi delle dinamiche videoludiche profonde, ma delle ricostruzioni poco specifiche, applicabili cioè ad altri ambiti artistici senza soluzione di continuità. Inoltre, sembra trapelare una certa enfasi sui videogiochi a stampo "realista", aventi una spiccata componente letteraria o cinematografica, come *Tomb raider* o *Fallout 3*; trascurando tuttavia titoli come *Tetris* o *Pac-man*, pur citati. In ogni caso, il saggio è preziosa fonte di informazioni per tutto ciò che ruota attorno alla produzione e alla ricezione di un videogioco, il contesto appunto.

⁸ S. POOLE, *Trigger happy*, Arcade Publishing, New York, 2000, pp. 11-12. Trad. it. in M. MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Edizioni Unicopli, Milano, 2004, p. 40.

⁹ M. MAIETTI, cit., p. 39.

¹⁰ Ivi, pp. 40-41.

¹¹ Cfr. R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, Bononia University Press, Bologna, 2007.

¹² D. BERTRAND, *Basi di semiotica letteraria*, trad. it., Meltemi, Roma, 2002, p. 71.

¹³ Cfr. A. MENEGHELLI, *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Edizioni Unicopli, Milano, 2007.

¹⁴ Ivi, p. 53.

¹⁵ Significativo l'accordo, tra le principali lingue occidentali, nell'evocare l'atto di "vedere" per la definizione del lessema "videogioco": *videogame*, *jeu vidéo*, *telespiel*, *videojuego*.

¹⁶ L'autrice dimostra un'interessante posizione critica nei confronti dell'atteggiamento semiotico, per cui l'interfaccia non è un fondamento stabile da cui partire per un'inchiesta analitica. Di fatto, però, nella sua tesi non smentisce una comprensibile diffidenza per un approccio di natura estetica, visto il metodo semiotico da lei designato. Cfr. A. MENEGHELLI, cit., p. 101.

¹⁷ A. ZINNA, *Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*, Meltemi, Roma, 2004, p. 17.

¹⁸ Non possono essere trattate in questa sede le altre dimensioni spaziali (spazio empirico, interspazio, eccetera) osservate in particolare dalla semiotica. Per approfondimenti sulle diverse tipologie di spazi videoludici cfr. A. MENEGHELLI, cit.; M. MAIETTI, cit.

¹⁹ Cfr. S. DIAMANTI, *L'interfaccia come ambiente*, in G. COSENZA (a cura di), *Semiotica dei nuovi media* in «Versus», 94/95/96, gennaio-dicembre 2003, pp. 83-98.

²⁰ R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, cit., p. 95.

²¹ Cfr. L. GOLDMANN, *Per una sociologia del romanzo*, trad. it., Milano, Bompiani, 1967.

²² R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, cit., p. 17.

²³ La metafora è di Barilli, per il quale relazionare oggetti di studio secondo omologia non significa "uniformarli", ma rintracciare uno stesso "liquido" che possa meglio interpretare i diversi "vasi", che mantengono comunque le proprie caratteristiche. Cfr. ivi, p. 68.

²⁴ Per la nozione di tecnomorfismo si cfr. ivi, pp. 42-43.

²⁵ Cfr. E. PANOFKY, *La prospettiva come "forma simbolica" e altri scritti*, trad. it., Feltrinelli, Milano, 1961.

²⁶ Cfr. R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, cit., p. 73.

²⁷ Cfr. ivi, p. 21, p. 75.

²⁸ Per il principio di "ripetizione differente" e l'applicazione del diagramma spiraliforme di Wölfflin cfr. ivi, p. 193. Si cfr. anche R. BARILLI, *Tra presenza e assenza: due ipotesi per l'età postmoderna*, Milano, Bompiani, 1981.

²⁹ L'aggettivo, in luogo dell'ambiguo "contemporaneo", si riferisce a tutti quei movimenti artistici appartenenti al periodo compreso tra la seconda metà dell'Ottocento fino ai giorni nostri, periodo caratterizzato dalla congiuntura omologica tra l'affermazione dell'elettrotecnica e l'arte elettromorfa.

1. Culturologia e videogiochi

1.1. L'arte videoludica come normalizzazione del Dadaismo

L'obiettivo primario di questa trattazione riguarda il far emergere le strutture profonde della macchina informatica, affinché ci restituiscano delle chiavi di lettura per interpretare gli stili videoludici. Come è stato chiarito, non si elencheranno nel dettaglio le caratteristiche tecniche di circuitazione ma si imbroccherà la via speculativa dell'astrazione concettuale. Per impostare un'inchiesta culturologica che abbia come fine la dimensione estetica e non semplicemente una rassegna tecnico-informatica, si procederà in primo luogo attraverso correlazioni omologiche tra i movimenti artistici intorno agli anni Settanta – coevi all'affermazione del fenomeno videoludico – i videogiochi e gli schemi di funzionamento della tecnologia informatica, per poi analizzare più nello specifico le caratteristiche di quest'ultima.

In questa prospettiva riteniamo pertanto assai più produttivo analizzare i videogiochi non a partire dagli anni Quaranta, come le ricerche “filologiche” suggeriscono¹, bensì dagli anni Settanta², decennio in cui si introdussero nel libero mercato e iniziarono ad insinuarsi nell'immaginario collettivo. Nel novembre del 1971 fu commercializzato il primo videogioco a gettoni realizzato per il grande pubblico, *Computer Space*³. Sei mesi più tardi, sarebbe stato messo in vendita su larga scala il primo sistema videoludico domestico, la console Magnavox Odyssey⁴.

Ma il nostro fine, lo si ricorda, non è la pur interessante contestualizzazione storica, quanto piuttosto la ricerca di rapporti omologici tra informatica, videoludica, concezioni teoretiche e arte postmoderna, rapporti che ci aiutino quindi ad esaminare al meglio i modelli dominanti in una generazione. Infatti, secondo la prospettiva culturologica non è necessario che gli operatori dei vari settori – programmatori, artisti, intellettuali, scienziati – si riconoscano consapevolmente in un'omologia generazionale. Anzi, nel caso in cui “non risultano documenti filologici per dimostrare influssi reciproci tra gli operatori di due ambiti diversi, l'eventuale reperimento di omologie nel modo di ragionare e di lavorare acquista una grande forza probante”⁵.

È nostra opinione che i movimenti artistici della fine degli anni Sessanta e degli anni Settanta - il nuovo Informale e, a seguire, il Minimalismo, l'Anti-form, l'Arte processuale, la Land Art, la Body Art, Fluxus, l'Arte del comportamento e del concetto - convergano con l'arte videoludica verso condivisi procedimenti funzionali, riassumibili in quattro punti. In primo luogo, gli operatori estetici di questa generazione tendono a produrre opere utilizzando direttamente la tecnologia elettronica come supporto. Come osserva Barilli,

in quel clima, dominante agli inizi degli anni Settanta, la tecnetronica trova una profonda rispondenza omologica; anzi, si può parlare di un'applicazione diretta dei suoi ritrovati, e non più soltanto in via omologica, di una corrispondenza ideale, dimostrabile solo per via di ragionamento. Infatti gli “operatori estetici” di quella congiuntura non esitano a usare direttamente i ritrovati tecnici del neon, del frigorifero, della resistenza elettrica, della videoregistrazione, e via elencando⁶.

Il secondo aspetto riguarda il primato della “motorietà”. A partire dal '68, l'artista invita gli spettatori a partecipare. Gli spettatori si svestono quindi del ruolo di contemplatori inerti di

un'opera esclusivamente visiva. Dunque, i videogiochi, in relazione alla componente performativa della fruizione e della natura multimediale di quest'ultima, convergerebbero con le soluzioni artistiche omologhe nella costituzione di un'arte "fredda"⁷, che enfatizza la dimensione multisensoriale della ricezione rispetto ad una "calda", contemplativa e passiva.

Terzo punto, l'attenzione posta dai movimenti artistici sui processi, anziché sull'esposizione di un oggetto-manufatto in sé, è omologa alla dinamica profonda della macchina informatica (cfr. § 1.2.) e alla corrispettiva organizzazione simbolica dello spazio videoludico. A partire dal '68, infatti, viene deposta la celebrazione dell'oggetto artigianale da cogliere esclusivamente con la vista, mentre l'interesse si porta sulle relazioni concettuali che questo può innescare.

È nostra opinione che tale concezione dell'arte, incentrata sulla valorizzazione performativa della fruizione e dei processi relazionali, sia il frutto di una "normalizzazione"⁸, che costituisce la quarta omologia vagliata in questa sede tra videogiochi e proposte artistiche coeve. La normalizzazione coinvolge quelle generazioni (successive alle rivoluzioni avanguardistiche) che hanno il compito di diffondere e consolidare le sperimentazioni delle generazioni precedenti. La normalizzazione prevede inoltre una sorta di "democratizzazione" degli scandali avanguardistici nel riproporne le soluzioni espressive e le teorizzazioni, ma in maniera più stemperata e "accettabile" dalla massa. Secondo questa prospettiva, le generazioni di operatori estetici del secondo Novecento svolgerebbero il prezioso ruolo di estensione e quantificazione dei risultati artistici delle avanguardie storiche.

È nostra convinzione che il fenomeno videoludico sia frutto di un particolare processo di normalizzazione nei confronti del Dadaismo⁹. In questa trattazione, si ritiene proficuo soffermarsi maggiormente su alcuni aspetti di quest'ultimo invece di

approfondire le varie manifestazioni artistiche degli anni Sessanta e Settanta. Analizzare il Dadaismo, che per Francesca Alinovi è “fenomeno capostipite della sensibilità della nostra epoca”¹⁰, permette infatti di far decantare tutte le varie interferenze che si sono accumulate nelle generazioni normalizzanti e quindi di valutare direttamente le implicazioni estetiche della normalizzazione in ambito più strettamente videoludico, senza appesantire ulteriormente la già gravosa indagine.

1.1.1. La macchina celibe

Scopo del Dadaismo è riformulare la funzione tradizionalmente assegnata all'artista, compositore di un manufatto inviolabile, per insistere invece sui significati che l'opera veicola, in modo da stimolare una dialettica operativa tra autore e fruitore. Come illustra Francesca Alinovi,

all'oggetto, costruito più o meno manualmente e con mezzi tecnici artigianali, verrà sostituita l'idea, l'invenzione, o il concetto che già in ogni caso precede la sua realizzazione. In altre parole, la cosiddetta arte concettuale, riformulata poi verso la fine degli anni '60 ma inaugurata dalle operazioni di Duchamp e di Picabia, nasce dall'esigenza di garantire all'opera una durata che vada oltre la sua conservazione fisica, così da mantenere intatta e inalterata sia l'idea iniziale che il potenziale energetico ad essa connesso¹¹.

Le opere e le riflessioni dei Dadaisti esprimono quell'interrogativo “normalizzato” dalla generazione della fine degli anni '60, da cui si sarebbe affermata l'arte videoludica: come far sì che le opere sfuggano all'entropia e acquistino un potenziale energetico in continuo aumento?

Marcel Duchamp, il “catalizzatore” più iconico del movimento Dada, codifica la questione nel concetto di “gap”, il “coefficiente d'arte”, ovvero la misura dell’“incapacità dell'artista ad esprimere compiutamente le sue intenzioni”¹². Nel mondo meccanico del dualismo cartesiano tra *res cogitans* e *res extensa*, ovvero tra progettualità pensante e realizzazione concreta, l'atto creativo sconta infatti un'irriducibile inadeguatezza. L'autore non riesce a vincere la resistenza del supporto materico e i limiti della propria tecnica, insufficiente, per quanto raffinata, a restituire una copia fedele dell'idea originaria. Lo scalpello, il pennello o la penna si scontrano contro la durezza del marmo, della tela e della pagina, filtri di un surrogato distorto rispetto alla limpida immagine incisa nelle intenzioni dell'artista. *Unicum* nella storia dell'arte è il leggendario scultore Fidia, onorato da Plotino, poiché riuscì ad azzerare il fantomatico gap tra ideazione ed esecuzione e dunque a scolpire la figura di Zeus tale e quale gli si era presentata nella mente.

L'intervallo di tempo e di spazio tra progettazione e produzione, imposto dal mondo della termodinamica, non inficia infatti solo l'atto creativo ma anche la fruizione. Come la mano non raggiunge la mente, la mente di uno spettatore è remota rispetto a quella dell'artista, incapace il primo di cogliere appieno il senso che il secondo ha voluto imprimere nella propria opera. Il gap cui fa riferimento Duchamp è per noi ambivalente, perché riguarda il rapporto sia tra tecnica e intenzione immanente all'autore, sia tra quest'ultimo e il fruitore. L'opera sconta, una volta realizzata nella materia, un duplice svilimento “entropico”, dal momento che né risponde perfettamente alle intenzioni originarie dell'artista, né riesce a creare una sintonia diretta tra autore e fruitore. Quale soluzione per erompere dall'*impasse* imposto dal supporto “termodinamico”?

L'idea di un'arte che possa promuovere relazioni a generazione costante di "energia" è significativamente identificata da Duchamp con "l'idea di macchina, vale a dire con l'idea di una costruzione dinamica dal moto continuo e ininterrotto"¹³. Per Alinovi, infatti, i celebri *ready-made* di Duchamp non sono nient'altro che macchine. Loro scopo è la rottura delle catene della contemplazione visiva a vantaggio di uno scambio incessante e simultaneo di informazioni tra artista e fruitore. Il *ready-made* di Duchamp è quindi una macchina ben diversa da quella termodinamica. È una "macchina celibe"¹⁴, aliena alla degradazione entropica e motore inesauribile di energia in costante aumento secondo un principio di "neghentropia", come l'avrebbe definito Charon nel suo saggio *Lo Spirito questo sconosciuto*¹⁵.

La temperie generazionale dada, scortata dagli albori elettrotecnici di inizio Novecento, tenta quindi di colmare il *gap* tra ideazione e realizzazione, tra autore e fruitore, per mezzo di una "macchina" elettrologica a conduzione neghentropica. Esemplare in questo senso l'opera di Duchamp *Ruota di bicicletta* (1913-51) [1], la cui desolante insignificanza permette di depauperare il valore canonicamente conferito allo stile autoriale e alla ricercatezza espressiva, per promuovere piuttosto una focalizzazione inedita sulla rete di relazioni semantiche che l'oggetto può suscitare. Rintracciare queste ultime spetta al fruitore che, dunque, acquisisce un ruolo fondamentale nel meccanismo di produzione estetica.



1. M. DUCHAMP, *Ruota di bicicletta*, 1913-51.

Semplificando, le macchine di Duchamp hanno poco da far "vedere", poiché l'organo della vista, in regime elettrologico, si denuncia inefficace nella ricerca di senso, mentre vaga sulla superficie di un oggetto che nulla ha a che fare con il mondo dell'arte. Solo tramite il cervello, con un atto interpretativo, è possibile instaurare un rapporto attivo con un *ready-made*.

In definitiva, non si deve intendere una "macchina" *ready-made* come il risultato di una composizione precedente di elementi stilistici – come se fosse un'opera tradizionale – ma come impulso inesauribile di connessioni noetiche tra autore e fruitore che prescindono dal supporto materico stesso.

I *ready-mades*, allora, non valgono in sé, in quanto oggetti, ma per le idee che riescono ad incarnare e a trasmettere, facendole scorrere, per così dire, dalla mente dell'artista a quella del fruitore. I *ready-mades* servono dunque semplicemente da tramite tra un'idea e l'altra, sono dei conduttori di elettricità, esistono solo come punti di

raccordo tra diversi pensieri che si comunicano tra un cervello e l'altro per mezzo di impulsi elettrici, scariche, scintille. Anzi, [...] la loro funzione primaria è quella di creare sostanzialmente sempre nuovi pensieri, alimentando così indefinitamente il proprio potenziale energetico iniziale.¹⁶

1.1.2. Oltre la morte dell'autore

Il creatore, inteso come *homo faber*, artefice di manufatti pregiati e irripetibili mediante l'utilizzo di strumenti volti a piegare la materia fenomenica, nel Dadaismo è destituito dal suo ruolo di "vate". È un'artista baudelairiano, la cui aureola è scivolata nel fango degli anni '60 del XIX secolo, all'alba dell'era postmoderna. Nell'era elettrotecnica, secondo la prospettiva dei Dadaisti, non ha più senso esibire un'oggetto da omaggiare per mezzo di raggi ottici rettilinei. Le onde elettromagnetiche aggirano i corpi fisici e offrono possibilità ben più ampie rispetto a quelle ristrette dell'inquadramento spaziale albertiano e cartesiano. È in ciò che consiste il ruolo elettromorfo dei *ready-made*, ovvero immergere fruitore e creatore in uno stesso campo crivellato da elettroni e da flussi elettronici fulminei e onnipresenti, che avvallano le distanze tra menti e generano costantemente energia inesauribile.

L'idea di oltrepassare la dimensione entropica dell'arte meccanomorfa e il rapporto gerarchico tra produzione e ricezione era quindi già presente nella mente degli artisti di inizio Novecento. Ciò che si vuol ribadire è che il linguaggio videoludico – interattivo e performativo – non è una monade che si staglia solitaria ma si inserisce a pieno titolo nella storia dell'arte e si confronta con le precedenti teorizzazioni estetiche. Perché dunque l'arte videoludica non si è manifestata con il Dadaismo?

La risposta che potremmo azzardare consiste nel tipo di tecnologia che caratterizza il supporto materiale di opere appartenenti ad una determinata congiuntura generazionale. Si potrebbe infatti affermare (provocatoriamente) che Duchamp, in assenza di una tecnologia elettronica come quella informatica, non può che proporre una rinuncia. Per far accedere il fruitore all'atto creativo nonostante l'assenza di un supporto elettrotecnico, l'artista Dada punta a bandire quanto più è possibile l'esercizio di competenze artigianali nella produzione di un'opera, attività accusata di alimentare il *gap* entropico. I Dadaisti cercano di eclissare quanto più è possibile la presenza dell'autore nell'opera per di valorizzare la ricezione, tradizionalmente vincolata alla mera presa d'atto della superficie. Il fine è consentire ai significati immateriali di emergere nella loro pienezza per instaurare una reciprocità tra creatore e fruitore, senza dissipare e dunque distorcere il senso nella materia.

Il ripudio della produzione del significante visivo comporta tuttavia una ridefinizione dell'artista, non più autore di un oggetto-manufatto ma promotore di legami semantici, astratti. In altri termini, la creazione di un *ready-made* consiste limitatamente nell'apprestare un'"intenzionalità", motivo per cui è legittimo eleggere anche il più futile utensile opera d'arte. Infatti, "l'intero universo può essere riconsiderato 'sotto specie' di valore estetico, pur di far scattare gli indici opportuni"¹⁷. Esibire uno scarto industriale, come un orinatoio [2], tra i marmi di un museo non è nient'altro che un'operazione artistica, perché così l'autore ha voluto "intenzionare" un oggetto. Oggetto, sia chiaro, non necessariamente visibile¹⁸.

L'"intenzione" di acclamare un orinatoio "opera d'arte" è pertanto condizione necessaria e sufficiente nel processo di

creazione, che non prevede alcuna realizzazione concreta di significanti confezionati e definiti dall'artista.



2. M. DUCHAMP, *Fontana*, 1917.

Si considerino le riflessioni sul senso della *Fontana* (M. Duchamp, 1917) in quel tempo esposta, contenute in un trafiletto anonimo del 1917 della rivista «The Blind Man», condotta da Duchamp:

se Mr. Mutt¹⁹ abbia realizzato o meno la fontana con le sue stesse mani non ha alcuna importanza. Egli l'ha SCELTA. Ha preso un oggetto della quotidianità, l'ha collocato in modo tale che il significato denotativo scomparisse sotto il nuovo titolo e punto di vista, in modo da concepire un pensiero inedito per l'oggetto²⁰.

Lasciar percepibile traccia di sé implica una corruzione nel passaggio di informazioni tra autore e fruitore, una macchia indelebile intrisa di entropia che difficilmente un osservatore potrebbe cancellare. Personalizzare un'opera tramite uno stile

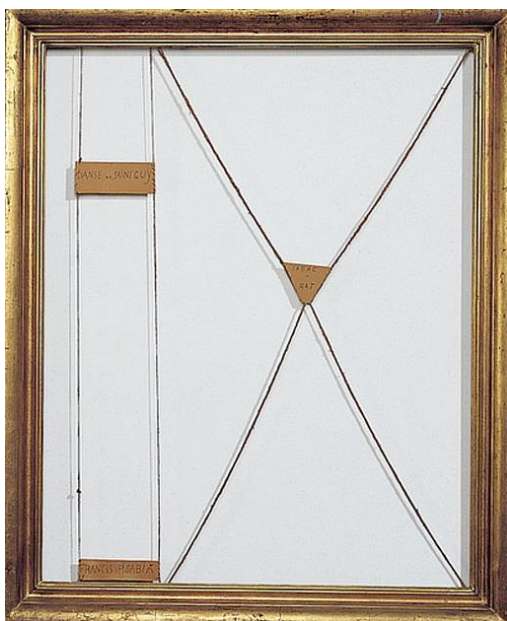
significante, infatti, la denota in un'alterità irriducibile per il fruitore, che non la riconosce come propria ma come frutto di una mente "altra", il cui raggiungimento è reso impossibile dal gap artistico.

Tuttavia, si potrebbe dichiarare (ancora provocatoriamente) che non c'è scambio paritario neanche nella *Fontana* di Duchamp. Una volta che il realizzare è fagocitato dal solo "intenzionare", la ricezione è esclusivo luogo di senso che sfrutta il creatore-artigiano. Unica operazione concessa all'autore, sul piano significativo, è infatti la traslazione dell'oggetto da un'ubicazione ad un'altra, dall'esterno all'interno di un museo, se non l'apporti una semplice firma, falsa²¹. Si sacrifica alla celebrazione della ricezione la propria autorialità.

Si potrebbe dichiarare in tal senso la "morte dell'autore", la sentenza di Roland Barthes²² che riproponiamo in via metaforica. Di fronte allo smarrimento di un crudo orinatoio, orfano di elementi espressivi impressi da un'artista ormai nullificato, non resta che ricostruire un'unità di senso a partire dall'unica figura sopravvissuta, il fruitore. Per Barthes è "quel qualcuno che tiene unite in uno stesso campo tutte le tracce di cui uno scritto è costituito"²³. È il destinatario, non l'autore, la sfera in cui si pronuncia il senso di un'opera. I desideri e le aspettative che l'artista sigilla nel proprio manufatto si dissolvono di fronte all'atto interpretativo del fruitore, diverso, mutevole, "altro" rispetto all'autore. In altre parole, Duchamp è come se scegliesse la via del "suicidio" dell'autore, o meglio, di un certo tipo di autore, cioè quello tradizionale, affinché lo spettatore non si confronti con un'opera dalle energie entropicamente esaurite ma con una dinamica "macchina celibe".

Picabia, altro illustre esponente del movimento Dada, riconduce questa concezione artistica nella "Guerra alla

forma"²⁴, contro il culto del significante, guerra dichiarata nel *Manifeste de l'Ecole Amorphiste*²⁵. L'amorfismo dei quadri bianchi dalle nude cornici, come *Danse de Saint-Guy* (F. Picabia, 1922) [3], defenestra dalla tela gli "ingombranti cadaveri che sono gli oggetti"²⁶, affinché non li si contempi con gli occhi fisiologici ma con quelli del cervello, unico organo capace di captare il flusso "elettrologico" di informazioni inviate dall'artista senza interferenze.



3. F. PICABIA, *Danse de Saint-Guy*, 1922.

La fruizione dell'opera è dunque esclusivamente mentale, così come lo è la ricostruzione del senso: "è l'osservatore, o colui che guarda, che deve ricostruire la forma, talvolta assente e per questo necessariamente vivente"²⁷. Anche Picabia condivide infatti i propositi di Duchamp per un'arte neghentropica. Svincolarsi dai limiti dissipanti imposti dalla

forma significativa, ostacolo per una ricezione immediata e trasparente, permette di produrre significati sempre nuovi, "elettronici" e per questo fulminei, e di colmare dunque distanze apparentemente insormontabili come quelle descritte dal *gap* artistico. Tutto questo, però, a patto che si ridimensioni l'autorità dell'autore e la si dichiari anche del fruitore. Sul piano significativo, è come se si instaurasse un rovesciamento, dal dominio del creatore e del suo stile a quello del fruitore e dei suoi significati. Insomma, un *aut-aut*: o l'autore, come nel meccanomorfismo pittorico e scultoreo, o lo spettatore, come nell'elettromorfismo amorfo Dada²⁸.

I videogiochi è come se cercassero in un certo senso di scongiurare tale opposizione manichea. Infatti, la normalizzazione videoludica consiste da un lato nel confermare le sperimentazioni dadaiste – la produzione neghentropica di informazioni e la valorizzazione dell'atto interpretativo del fruitore – dall'altro nel riproporre una concezione più "tradizionale" del ruolo dell'autore. Se la fruizione di un videogioco non rientra nella dimensione entropica e gerarchica dell'arte meccanomorfa, dato che il giocatore può intervenire attivamente tramite interazione, quest'ultima non avviene tuttavia solo a livello concettuale, noetico, così come nei *ready-made* e nell'arte concettuale, ma anche sul piano dell'espressione significativa e tangibile.

Il videogioco, infatti, non è una tela amorfa, ma è un coacervo di immagini, suoni, testi e talvolta sensazioni tattili²⁹ che rimandano ad una ricezione più comunemente intesa in cui è prevista la contemplazione e l'ascolto. Nello schermo c'è effettivamente un mondo di gioco prima di tutto da "vedere", risultato di uno stile percepibile e riconoscibile di un programmatore che non si limita ad "intenzionare" l'oggetto, ma lo confeziona con la sua sapienza artigianale. In altre parole, il giocatore fa parte del processo estetico di un'opera

non solo sul piano del significato ma anche su quello del significante, cioè può modificare elementi audio-visivi la cui trasformazione è il simbolo del suo atto interpretativo.

Eppure, tale intromissione del giocatore a livello formale non produce una corruzione irreversibile di quanto ha creato l'autore, come accadrebbe invece in un quadro o in una statua. La normalizzazione videoludica si concretizza in virtù del supporto tecnologico adottato, la macchina informatica, che grazie alla sua peculiare anatomia permette quella reciprocità incessante tra immissione e ricezione di informazioni agognata dai Dadaisti e descritta in questa sede dalla nozione di "neghentropia".

1.2. L'elaboratore elettronico digitale

La "neghentropia" videoludica, intesa come relazione biunivoca tra il programmatore e il giocatore nella riorganizzazione co-autoriale di significanti, avviene grazie all'esclusiva logica di funzionamento della macchina informatica, denominata "elaboratore elettronico digitale"³⁰. Nei paragrafi successivi si cercherà pertanto di analizzare mediante la lente della culturologia le strutture profonde dell'elaboratore elettronico digitale, affinché da queste si possano rintracciare le varie forme del tecnomorfismo videoludico.

È utile ricordare che i videogiochi non solo sono espressioni simboliche della macchina informatica, ma funzionano grazie ad essa; mentre invece riguardo all'arte tradizionale si è costretti a istituire delle corrispondenze a "distanza" tra lo schema di funzionamento della tecnologia (come la stampa gutenberghiana o il telegrafo) e la concezione spaziale dell'arte (prospettiva albertiana o suo superamento). In

ambito videoludico, rintracciare le omologie “verticali” tra cultura “bassa” e cultura “alta” vuol dire individuare anche come i videogiochi effettivamente funzionino e sulla base di cosa si distinguano dalle forme d'arte tradizionali. Per questi motivi, l'inquadramento culturologico delle strutture profonde del calcolatore informatico è da considerarsi punto di partenza imprescindibile per la comprensione degli stili videoludici, che si andranno a valutare in una fase successiva.

1.2.1. Il ciclo di elaborazione dell'informazione

Il compito della macchina informatica, erede delle sperimentazioni di Alan Turing e di John von Neumann, è la creazione, l'immagazzinamento e la trasmissione di informazioni³¹. In informatica, l'informazione indica la messa in relazione di dati che produce significati. Il “dato”, come illustra Atzeni, “è un elemento immediatamente presente alla conoscenza”³², non indica cioè nient'altro al di fuori di se stesso in quanto ha un significato meramente denotativo, referenziale.

Per esemplificare, l'oggetto-libro che accoglie un romanzo su materiale cartaceo non offre nient'altro che il testo da leggere, un “dato” testuale, la comunicazione diretta e immediata di un “qualcosa” (date, strade, edifici, nomi, tratti fisiologici e, con questi, sostantivi, verbi, punteggiatura, eccetera). Ma un'opera letteraria non è un'accozzaglia di “cocci” testuali. Vi sono trame, avventure, intrighi. Lo scrittore, infatti, per mezzo della voce narrante, diluisce su un piano sintagmatico i vari ingredienti testuali, elabora cioè un'“informazione”, ovvero la vicenda narrata secondo criteri di causa-effetto che sono colti dal lettore mediante l'atto della lettura.

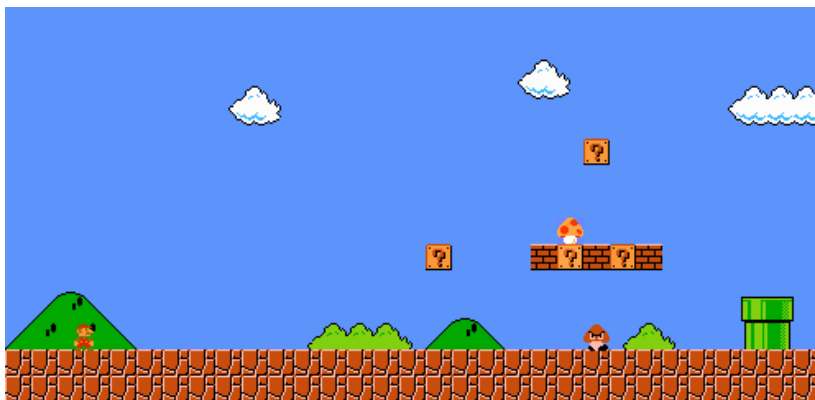
In questa sede, l'informazione è da intendersi come il frutto dell'elaborazione relazionale tra soggetto e oggetto, tra interprete e dato. Tutto può comunicare qualcosa, anche gli elementi più astratti e trascendenti, in quanto ogni cosa è soggetta a interpretazione da parte di una coscienza intenzionale, quella del fruitore. Un romanzo o un affresco, a seconda dei rapporti che i personaggi descritti instaurano tra loro, sono veicoli di informazioni gioiose, commoventi, drammatiche, inquietanti, noiose a seconda della cultura, del carattere o delle aspettative di colui il quale le recepisce.

Il fruitore, come è stato ribadito da Barthes, non è quindi solo il destinatario passivo di un'opera. Può a sua volta essere egli stesso produttore di informazioni riguardo a un film visto, nel rifletterci su e scritturare mentalmente un possibile finale alternativo, ad esempio. Nel caso in cui volesse oggettivare la propria informazione rielaborata, come il recensire il film, è costretto a ricorrere ad un oggetto "altro" e non coincidente con la pellicola in questione, come un blog o una rivista. Infatti, qualsiasi opera concepita su supporti tecnologici tradizionali è esente dalla produzione di informazioni da parte dello spettatore, in quanto la sua logica di funzionamento non prevede alcuna manomissione delle sue componenti materiali, pena l'irrimediabile degradazione della sua forma originaria.

All'estremo, se si volesse lasciare un'impronta significativa nell'opera stessa a qualunque costo, si potrebbero strappare pagine di un libro, deturpare tele, bucare pellicole. Ma in questi casi non si entra in dialogo con ciò che ha voluto esprimere un autore, piuttosto si impone il proprio gesto o il proprio verbo. La fruizione su supporti "termodinamici" si rivela pertanto non dialogica, almeno a livello espressivo. Le opere d'arte evocano una costellazione di informazioni dai significati più intensi e controversi che si imprimono nella coscienza di

colui che le contempla, ma sono indifferenti a quelle che egli vorrebbe comunicare. Le emozioni, i desideri, le frustrazioni, le apatie suscitate dall'atto di lettura o di contemplazione rimangono circoscritte entro il dominio del fruitore, senza possibilità di reciprocità alcuna a livello rappresentativo. In altre parole, nei supporti termodinamici lo scambio di informazioni tra oggetto e soggetto, tra opera e fruitore, non è contemplato sul piano del significante, ma solamente su quello del significato.

Contrariamente a ciò che accade in quelle che il senso comune definisce opere d'arte, per mezzo della macchina informatica è possibile, da parte del giocatore, l'iscrizione di segni significanti nel contenuto e nella forma di un videogioco. Per esemplificare, traiamo da *Super Mario Bros* (1985) un modello di situazione videoludica standard. Ci si trova nella sezione iniziale del gioco, immobili a fissare un mattoncino sospeso nel vuoto con inciso un punto interrogativo [4]. L'oggetto in questione è da considerarsi un "dato" visivo, così come la figura del personaggio Mario.



4. *Super Mario Bros*, Nintendo, 1985.

Spetta al giocatore instaurare delle relazioni tra dati, tra Mario e il cubetto, per produrre delle informazioni che abbiano un riscontro spaziale e audio-visivo, ossia l'animazione di Mario che ottiene la moneta celata nel mattoncino. Questa dinamica costituisce il cuore delle meccaniche di gioco, intese da Fulco come "le relazioni che intercorrono tra gli elementi del piano ludico [e che rappresentano] un campo di possibilità, una struttura contenente tutte le variabili dell'azione potenziale"³³. Ma grazie a cosa il giocatore innesca informazioni sul piano significativo e attualizza le potenzialità degli elementi di gioco? Grazie alla periferica, come un *controller* NES³⁴, è possibile contraccambiare i dati che l'interfaccia offre e consegnarne dei propri. Per rivelare il contenuto del cubetto enigmatico, infatti, è necessario alterare l'immobilità in cui versa Mario mediante il comunicare alla macchina nuovi dati, in questo caso il "volersi muovere" verso l'oggetto e il "voler interagire" con esso.

Lo scambio di dati tra giocatore e macchina determina un "ritorno" di informazione, interpretato da Molina come "il fondamento *ontologico* del gioco" che consiste nel "ciclo retroattivo di comunicazione uomo-macchina"³⁵. La pressione di un tasto direzionale della periferica invia un "dato" elettrico al computer³⁶, che deve elaborarlo e renderlo quindi informazione. Informazione che, in tal caso, sarà decifrata nella forma significativa "animazione" di Mario, simbolo dell'intervento del giocatore nello spazio. La macchina, dunque, è fruitrice a sua volta dell'intenzionalità del giocatore ed è obbligata a restituire sul piano significativo l'avvenuto scambio di significati³⁷ tra mondo di gioco (che comunica il cubetto tramite forme e colori) e giocatore (che comunica il "volersi muovere" tramite impulsi periferici), mediante nuovi significanti che manomettono quelli precedenti

(l'“animazione” di Mario che altera la staticità iniziale del personaggio).

Queste operazioni sono definite nel “ciclo di elaborazione dell'informazione”, articolato nelle tre fasi input, elaborazione, output³⁸. Il supporto materiale atto a trasmettere l'output corrisponde alla “periferica di output”, come il monitor per la ricezione visiva, gli altoparlanti per quella uditiva, l'eventuale *controller* munito di vibrazione per quella aptica³⁹. Più precisamente, l'output è lo stadio in cui viene concretato il livello significativo di un'informazione, affinché possa essere recepita dai sensi umani durante la ricezione. Un Goomba⁴⁰ che si deforma in seguito a schiacciamento o il *jingle*⁴¹ di una moneta appena ottenuta sono elementi che comunicano un'informazione, eventi di gioco scaturiti da un'immissione di dati da parte del giocatore mediante input periferico.

L'input è la fase in cui il giocatore invia dati al computer per mezzo di una “periferica di input”, come un *joystick* o una tastiera. Questo processo si può considerare in via metaforica l'atto di produzione di un'opera mediante strumenti dedicati, come scrivere con una penna, dipingere con un pennello, registrare con un magnetofono, riprendere con una macchina da presa. Ma se considerata isolatamente, si potrebbe confutare che la fase di input non avvii un vero e proprio scambio di informazioni tra giocatore e mondo di gioco.

Le modalità con cui il giocatore interagisce con il cubetto sarebbero infatti prescritte del programmatore, che impone una meccanica preimpostata e incontrovertibile. Secondo quest'ottica, il giocatore è di fatto obbligato a sottostare alle legiferazioni autoriali, quindi la reciprocità tra utente e macchina sarebbe un'artificiosa messinscena. In tal senso, il creatore di un videogioco sarebbe un burattinaio di un manichino inerte, il giocatore, illuso di poter far valere le proprie volontà in un mondo di gioco coatto e indeclinabile.

Videogiocare sarebbe come sfogliare le pagine di un libro, immutabile nelle sue frasi e nel suo senso di lettura, e non vi sarebbe nessun tipo di interattività operativa.

Eppure, la relazione giocatore-mattoncino può benissimo non avvenire, non almeno in un'univoca manifestazione. Se, ad esempio, la volontà che il giocatore vuole trasmettere alla macchina è indifferenza nei confronti del cubetto, basterà che egli esegua una serie di gesti o non compierli, per evitarlo. Se invece di saltare, una volta posizionati sotto il cubetto, si decidesse di proseguire per la propria strada, la macchina configurerà la propria interfaccia in ottemperanza alle volontà del fruitore, laddove gli sia concesso di poterle realizzare. Il mattoncino, in questo caso, non subirà un mutamento nella sua veste grafica, simbolo invece dell'avvenuta ingerenza del giocatore in quella fetta di mondo di gioco. L'assenza di un'alterazione visiva degli elementi, pertanto, è la forma simbolica della presenza del giocatore che desidera non voler essere presente in una data circoscrizione spaziale. Né la fase di output, né la fase di input, considerate disgiuntamente, descrivono quindi il carattere distintivo della macchina informatica. L'esclusività di un computer, invece, consiste nella congiuntura delle tre fasi, aventi per fulcro la fase intermedia, l'elaborazione.

L'elaborazione è la fase più emblematica per questa ricerca. A seconda della qualità e della quantità di dati immessi nell'input vengono elaborate dalla macchina informazioni consequenziali e rispondenti in maniera simultanea all'azione del giocatore. Per mezzo dell'elaborazione informatica, è officiata nella dialettica uomo-macchina la "produzione di segni 'in tandem'"⁴², ovvero la compresenza della creazione (input)⁴³ e della ricezione (output), atti operativi tradizionalmente separati in era "meccanomorfa" in tempi e sedi differenti. In tal senso, Eskelinen osserva che "nelle belle

arti dobbiamo configurare in modo tale da essere in grado di interpretare, mentre nei games dobbiamo interpretare affinché diventiamo capaci di configurare”⁴⁴.

1.2.2. Il ciclo della macchina: la relazione biunivoca tra programmatore e giocatore

La simultaneità delle fasi di input-ouput, ossia lo scambio di informazioni tra giocatore e mondo di gioco, avviene grazie al mezzo di comunicazione che anima la macchina informatica: l'elettricità. Infatti, essa polverizza le distanze del meccanicismo newtoniano e scaglia le informazioni alla velocità della luce, rendendo inconsistenti i tempi di percorrenza entropici e dispersivi della Galassia Gutenberg⁴⁵.

Il giocatore percepisce nell'output ed immette via input informazioni in maniera simultanea alla sua azione performativa, in tempo reale e senza dissipazione di “energia”, senza cioè che il videogioco subisca alterazioni irreversibili nella sua logica di funzionamento. È possibile infatti far saltare Mario tutte le volte e in tutti i modi in cui lo si desidera, poiché l'aleatorio software⁴⁶, a differenza del deperibile hardware⁴⁷, non subisce la degradazione della materia sensibile. Come in un qualsiasi programma di videoscrittura, l'utente può digitare una lettera, cancellarla e riscriverla o sostituirla per un numero (ipoteticamente) illimitato di volte, senza che il “foglio”, elettronico, si rovini irrimediabilmente.

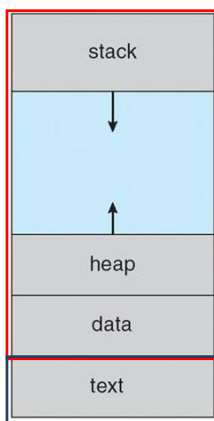
Decidere di interagire con il cubetto o meno in *Super Mario Bros* non produce infatti due diverse edizioni del titolo videoludico. Il videogioco consente la propria alterazione reversibile senza la necessità di creare una duplicazione di se stesso, come avverrebbe invece in diverse versioni di una poesia o di un quadro. Come scrive Francesco Alinovi,

[l'interazione videoludica] consente ai propri fruitori di esplorare liberamente i rapporti di causa/effetto. [...] il gioco non può essere considerato come una storia, nel senso che il primo può essere ripetuto più volte, consentendo al giocatore di cambiare continuamente strategia, mentre una storia presenta i fatti in una sequenza immutabile e, soprattutto, quando viene ripetuta, non aggiunge nessuna nuova informazione⁴⁸.

La possibilità di reiterare indefinitamente e in maniera differente medesimi eventi videoludici – senza corrompere lo schema di funzionamento del supporto tecnologico – è garantita da una componente hardware peculiare dell'architettura informatica, la RAM.

La RAM, o memoria centrale⁴⁹, è l'organo hardware incaricato di accogliere la realtà "ontologica" di un videogioco mentre è operativo⁵⁰. Infatti, quando l'utente decide di avviarlo, i suoi contenuti vengono prelevati dalla memoria secondaria⁵¹ e riversati nella *Random Access Memory*, cioè memoria ad accesso casuale⁵². La tecnologia RAM è priva di costituenti meccaniche, ree di entropia, e formata invece da costituenti completamente elettroniche che rendono il *corpus* di un'opera videoludica duttile, malleabile ed etereo come lo sono gli elettroni, soggetto cioè a modificazioni reversibili e concomitanti all'atto di fruizione. La simultaneità dello scambio di informazioni è garantita in quanto i tempi di percorrenza delle distanze sono fattori irrilevanti per le velocità elettroniche della RAM, che legge o scrive informazioni in qualsiasi parte del proprio corpo fisico, in cui qualunque regione è soggetta a lavoro⁵³. La memoria centrale RAM è significativamente ad "accesso casuale" per il reperimento di dati⁵⁴, poiché il suo volume empirico è solo un mero contenitore di flussi elettronici, indifferenti all'accesso di natura sequenziale⁵⁵ tipico invece di supporti termodinamici.

Tale configurazione eminentemente elettrotecnica del videogioco-oggetto permette la collaborazione vicendevole tra programmatore e giocatore nella ricostruzione cooperativa del significante. La morfologia che un videogioco assume una volta caricato nelle RAM (*process in memory* [5]) è infatti la raffigurazione della compresenza delle volontà autoriali e della capacità manipolatrice del fruitore, saldate in un viluppo elettrologico. La compartecipazione di programmatore e giocatore nella dinamizzazione del mondo di gioco è testimoniata, da un lato, dalla presenza del *text section* (o *code*)⁵⁶, ovvero il segmento di memoria in cui risiede il codice soggiacente stilato dal programmatore; dall'altro, dalle sezioni *heap*, *data section* e *stack*⁵⁷ che rendono possibile la manomissione del mondo di gioco da parte del giocatore. Nella figura 5, il riquadro rosso contiene i segmenti di RAM in cui sono caricati tutti quegli elementi del mondo di gioco manipolabili dal giocatore, mentre il riquadro blu indica i segmenti di RAM in cui è memorizzato il codice sorgente del programmatore.



5. *Process in memory.*

Grazie alla tecnologia RAM, programmatore e giocatore possono assolvere simultaneamente alle proprie funzioni tramite segmenti di memoria loro dedicati. Ovviamente, quando un videogioco è in esecuzione non c'è il programmatore in carne e ossa a collaborare con il giocatore per la riconfigurazione del mondo di gioco. Le volontà autoriali sono infatti memorizzate nel *text section*, in cui è salvato il codice sorgente. Senza di questo, un videogioco non potrebbe essere avviato correttamente e il giocatore non potrebbe interagire con esso. In un certo senso, è come se il codice fosse la "grammatica" di funzionamento di un videogioco. Se si volesse riprendere la linguistica saussuriana, si potrebbe considerare il videogioco in esecuzione nella RAM articolato secondo *langue* e *parole*, che corrisponderebbero rispettivamente ai segmenti *text section* (il codice *in absentia*) e *heap*, *data section* e *stack* (il mondo di gioco modificabile *in presentia*). Meneghelli adopera a questo proposito le efficaci nozioni di *Game* e *Play*, dalla cui combinazione nasce, per l'appunto, il *gameplay*⁵⁸:

in questa ottica, il *game* è il gioco in quanto sistema astratto, insieme di elementi virtuali e di regole per la loro combinazione; il *play* è invece il gioco giocato, processo messo in atto da un soggetto che usa le strutture astratte previste dal *game* e le attualizza in una partita concreta⁵⁹.

Ma grazie a cosa si realizza concretamente l'elaborazione delle volontà del programmatore e del giocatore? In altre parole, qual è l'elemento che infonde la vita al mondo di gioco nello scambiare incessantemente informazioni tra autore e fruitore? Ciò avviene grazie all'intervento della CPU, la componente hardware che entra in dialogo con la RAM e

dalla cui sinergia ha luogo un processo fondamentale per la tecnologia informatica: il “ciclo della macchina”⁶⁰.

La CPU è il “motore” che vivifica il mondo di gioco memorizzato nella RAM⁶¹ e lo riconsegna allo schermo come magmatica metamorfosi spazio-temporale. È l'unità centrale di elaborazione (*Central Processing Unit*) delle informazioni⁶² ed effettua, alla velocità di milioni di istruzioni per secondo (MIPS), le operazioni logico-aritmetiche fondamentali⁶³, senza le quali il videogioco risulterebbe un codice inerte. La CPU raccorda ciò che ha intenzionato il programmatore nel *text section* e ciò che il giocatore rimodella *in fieri* nell'*heap*, *data section* e *stack*. Scomodiamo ancora una volta Mario, cui il giocatore, come nell'esempio precedente, ha affidato il compito di “muoversi” da un punto “A” ad un punto “B” (dove c'è il cubetto), da una condizione di stasi iniziale ad una dinamica. Chi calcola questo breve ma significativo tragitto tra due distinti dati spaziali, A e B? È la CPU, appunto, che elabora le variabili algoritmiche⁶⁴.

Tuttavia, ciò non può avvenire senza la RAM. Il processore centrale è infatti una mutila “calcolatrice”, vuota di contenuti, senza memoria. CPU e RAM hanno bisogno l'una dell'altra, la prima perché “smemorata” ma capace di donare la vita; la seconda perché inetta a compiere calcoli ma adatta ad ospitare il mondo di gioco nella sua interezza. Si potrebbe immaginare la funzione del processore come quella dei dadi del gioco dell'oca, propulsori del movimento delle pedine (le “variabili”), le quali tuttavia per muoversi devono percorrere un piano di gioco memorizzato nella RAM. La pista, le caselle e le pedine che si muovono costituirebbero il mondo di gioco *in presentia*, mentre il manuale d'istruzioni, *in absentia*, rappresenterebbe il codice, con le relative regole e le descrizioni del ruolo di ogni entità.

La CPU, dunque, non ha memoria, non è cioè in grado di essere “consapevole” di ciò che accade nel mondo di gioco,

ma ne permette il dinamismo. Il suo scopo si limita, da un lato, nel riferire sommessamente al codice i dati del giocatore immessi via input periferico; dall'altro, nell'eseguire pedantemente le istruzioni di un algoritmo autoriale⁶⁵. Tramite tra programmatore e giocatore, la CPU quindi rimpasta la pletora elettronica che è la sostanza videoludica. Una bilancia⁶⁶, in definitiva, tra due entità storicamente contrapposte, in perenne "ascolto" sia delle esigenze del creatore, per elaborare gli algoritmi del suo codice, sia di quelle del giocatore, per accogliere le sue volontà manipolatrici e comunicarle al sistema videoludico.

1.2.3. Il sistema binario, significante digitale "neghentropico"

Il codice autoriale e le variabili manipolabili, lo si ricorda, non hanno alcun tipo di fisicità. La sostanza di un videogioco caricato nella RAM non ha infatti alcuna tangibilità materica, come il marmo di una statua o la carta di un romanzo, ma è un coacervo di elettroni interscambiabili e anonimi che fluttuano nella memoria centrale. Ma questo non implica tuttavia l'esito dei Dadaisti, il *cupio dissolvi* dell'oggetto⁶⁷, la disillusione rinunciataria delle cornici amorfe o dei *ready-made*. Il videogioco è sì polverizzato in atomi elettromagnetici, a causa dall'instabile struttura della memoria "volatile" RAM⁶⁸; ciò non toglie che nel sistema di output si rivelino forme significanti percepibili e tangibili. In questa fase è possibile esprimere una questione finora sottaciuta: data una macchina in grado di elaborare relazioni "neghentropiche", quale materia significante può effettivamente comporre un mondo di gioco in cui è presente sia l'intenzione dell'autore che la mano del giocatore? Per agire entro una dimensione estetica, proviamo a fornire una risposta rintracciandola dal processo di

normalizzazione del fenomeno Dada, per poi analizzare da una prospettiva più tecnica l'anatomia stessa della macchina informatica.

Uno dei maggiori esponenti del Dadaismo europeo, Schwitters, con la nozione di "Merz" aveva teorizzato un linguaggio non noetico che potesse alimentare un'arte "neghentropica", in cui spettatore e creatore godessero di eguale cittadinanza nei processi creativi. Il suo sogno era infatti quello di erigere un teatro in cui il pubblico avrebbe dovuto costituire un ingranaggio fondamentale del meccanismo scenico, insieme all'autore. Schwitters lo definisce il teatro "Merz", in cui "tutti i valori esistono solo in quanto relazionati l'uno all'altro e confinare tali valori in un solo materiale è unilaterale e limitato"⁶⁹. A nostro avviso, Schwitters aveva traslato in senso tecnomorfo la logica di funzionamento del linguaggio digitale, che applicato in una dimensione artistica avrebbe garantito la produzione neghentropica della forma espressiva.

Nel tentativo di azzerare quel "cammino che separa l'intuizione dall'atto di visualizzazione dell'opera d'arte"⁷⁰, implicato dalla produzione di manufatti "termodinamici", Schwitters riconosce nel frammento insignificante "Merz"⁷¹ una "parola primaria di valore universale, matrice di un nuovo vocabolario cosmico, [...] una sorta di materia prima con cui cementare il mondo"⁷². In questo senso, "Merz" è come se fosse cifra elementare di un codice digitale.

Annientare il dato fenomenico e ridurlo ai minimi termini, per riedificare un codice dalle infinite possibilità rappresentative, come voleva Schwitters con l'arte "Merz", è procedimento omologo al sistema di comunicazione digitale dell'elettrotecnica. Per mezzo del telegrafo, ad esempio, i significanti che esprimono informazioni sono ridotti ai minimi termini secondo il codice Morse, che prescrive il battere un tasto secondo scatti intervallati da pause lunghe o corte,

raffigurate come linee o punti. La combinazione di questi due stati (in)significanti, linea-punto, partorisce una varietà pressoché inesauribile di significati. Lo sciagurato messaggio SOS, ad esempio, è costituito da tre punti, tre linee, tre punti. L'arte "Merz" di Schwitters è quindi il risultato di una trasposizione simbolica dello schema di funzionamento del telegrafo, e dell'elettrotecnica più in generale. Ma in che modo un significante digitale dovrebbe permettere la "neghentropia"?

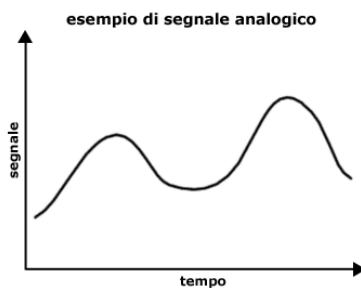
A differenza dei segnali analogici, la cui percezione rientra nelle competenze fisiologiche del corpo umano (onde visive, sonore), quelli digitali hanno un vantaggio esclusivo, essenziale per il superamento del gap entropico. Infatti, i segnali digitali non risentono di "interferenze", in quanto possono assumere solo due stati, cioè "acceso" e "spento", *on* e *off*⁷³. Non c'è modo migliore di illustrare la conseguenza della presenza o dell'assenza delle "interferenze" nel corrispettivo sistema di rappresentazione figurativa. Infatti, l'arte visiva, a causa della sua vocazione tecnomorfa, restituisce il segnale analogico e il segnale digitale in forme simboliche plastico-spaziali, codificate rispettivamente nel meccanomorfismo e nell'elettromorfismo.

Il segnale analogico è simboleggiato, ad esempio, nel *Mulino* (o *Matrimonio di Isacco e Rebecca*, 1648) [6] di Claude Lorrain, operatore visivo tra i più emblematici del meccanomorfismo. La veduta paesaggistica al tramonto si palesa nella sua impressionante verosimiglianza, riproduzione fedele di tutte quelle "interferenze" captate dalla percezione visiva. Un albero è differente rispetto ad un altro perché lo è il loro rispettivo aspetto superficiale, disturbato da un'innumerabile ricchezza di forme, curve, colori, tratteggi, che restituiscono la molteplicità irriducibile del reale. Come il verde di una chioma è impercettibilmente dissimile a quello

della chioma accanto, un oggetto non è uguale ad un altro nello spazio rappresentato, a causa dei “disturbi” del segnale analogico [7] che impreziosisce e differenzia con particolari e dettagli gli elementi veicolati da onde visive.



2. C. LORRAIN, *Matrimonio di Isacco e Rebecca*, 1648.



7. Il segnale analogico.

In questa direzione, un oggetto espresso da tale linguaggio è irripetibile, figlio e figura dall'universo entropico della Galassia Gutenberg, caratterizzata dal meccanicismo di causa-effetto. Se un personaggio, ad esempio, è collocato all'ombra di un albero, la sua forma espressiva subirà, come effetto, una congruente rappresentazione. La luce, che nel mondo newtoniano è espressa da moti rettilinei, infrangendosi nell'ostacolo "chioma dell'albero" non potrà rischiare appieno la figura umana, che risulterà dunque ottenebrata e indistinta per l'osservatore. Anche la tonalità di verde di una porzione di chioma è esclusiva perché è un effetto della sua collocazione in un punto distinto nello spazio, illuminato da una sorgente luminosa analiticamente individuabile. Inoltre, anche la forma e l'estensione di un oggetto è un effetto del punto di vista con cui si inquadra lo spazio. Se si facesse ipoteticamente parte integrante del quadro e si contemplasse il mulino raffigurato dall'altra sponda del fiume, questo assumerebbe un'ulteriore sembianza e rivelerebbe altri fattori, prospetticamente sottratti in precedenza. Dato che nel piano cartesiano, omologo alla prospettiva albertiana, le posizioni spaziali rintracciabili sono pressoché illimitate, anche la rappresentazione degli oggetti nello spazio pittorico e le relative conseguenze causali sono infinite. Lo spazio è quindi indefinito e uniforme, continuo ed omogeneo così come lo sono le curve analogiche, ed ogni elemento è causa di un effetto in una catena meccanicistica ininterrotta.

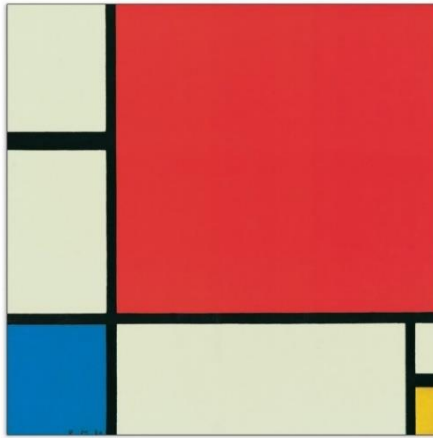
Compito del pittore "meccanomorfo", quindi, è offrire allo spettatore un mondo analogico, intramezzato da interminabili informazioni, interferenti al messaggio principale contenuto negli oggetti rappresentati. Chiaroscuri, sfumati e gamme tonali interpolano il crudo significato di albero, figura umana, edificio, fiume, cielo. Nella veduta di Lorrain non esiste "l'albero", bensì manifestazioni contraddittorie di alberi, resi

difformi, discordanti, nel dettaglio inconfondibili da un intreccio di curve fitomorfe e colori discrepanti. Per questo Platone, cultore delle idee universali, detestava gli artisti, perniciosi fotografi del sensibile analogico, perché "l'imitazione è certo molto lontana dalla verità e, come è evidente, riesce a realizzare ogni genere di cose proprio perché ciascuna cosa coglie solo una piccola parte: e questa piccola parte non è che un'immagine"⁷⁴.

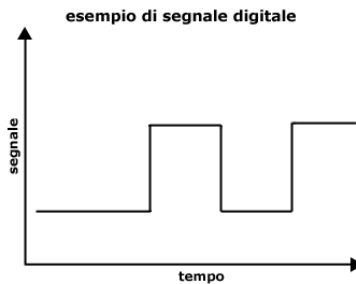
Al contrario, nell'universo incorporeo e irrefrenabile delle onde elettromagnetiche le interferenze delle forme palpabili sono decantate e i messaggi trapelano nella loro cruda semantica. Come nel telegrafo, i significanti del linguaggio digitale sono così falciati da essere minimizzati nell'ecumenica dicotomia acceso-spenso, presenza-assenza, *on-off*, uno-zero. Essere o non essere, insomma, di shakespeariana reminiscenza.

Piet Mondrian, insigne portabandiera dell'elettromorfismo di inizio Novecento, simboleggia nei suoi rebus figurativi, come in *Composizione II in Rosso, Blu, e Giallo* (1930) [8], la logica di funzionamento del segnale digitale [9]. Siamo ben lontani dal rasserenante imbrunire del paesaggio di Lorrain. Non vi è nessun elemento riconoscibile, nessun appiglio significativo che rimandi ad un correlato significato, nessun albero dipinto che rimandi alla nozione enciclopedica di "albero". La tela, nonostante il supporto "gutenberghiano" e non elettrotecnico, tenta infatti di sottrarsi ad una decifrazione analogica e non simboleggia in alcun modo il reale penetrabile con lo sguardo. Le forme e i colori che la compongono sono totalmente antinaturalistici. Rette geometriche e campiture di colore omogenee (*a plât*) sono significanti espressivi non riconducibili alla percezione visiva del dato naturale. Non vi sono curve proteiformi, gamme tonali policrome, chiaroscuri graduati, sfumati screziati che simboleggiano il mondo fenomenico. Solo linee antimimetiche e spazi di colore irreali e standardizzati,

che tendono ad eliminare ogni loro possibile diversificazione e per questo non riferibili al “reale” ma all’“essenza”, alla “qualità” di quest’ultimo. Esiste un solo tipo di tratto, ossia la linea retta; così come esiste un solo tipo di “rosso”, “giallo” o “blu”. Tutte le interferenze analogiche sono dunque debellate, in nome dell’*aut-aut* digitale: linea retta-colore a *plât*, come la linea-punto del codice Morse.



3. P. MONDRIAN, *Composizione II in Rosso, Blu, e Giallo*, 1930.



9. Il segnale digitale.

Il codice digitale è l'unico linguaggio che la CPU riesce a comprendere, definito per l'appunto "linguaggio macchina" o sistema binario, costituito da due singole cifre, 0 e 1⁷⁵. Come per Schwitters e il suo atomo "Merz", è possibile innalzare una galassia sterminata di significati e di informazioni attraverso un numero relativamente misero di procedure⁷⁶, grazie alla riduzione di materiaificante alla cifra binaria, il *bit*, il "Merz" informatico, l'unità minima del codice digitale. Esso può assumere, come una lampadina, solo due stati, cioè acceso, corrispondente a 1; spento, corrispondente a 0. Ad esempio, con solo questi due fattori è possibile, dalle 256 combinazioni di 8-bit⁷⁷, redigere tutti i caratteri alfanumerici di una lingua verbale occidentale⁷⁸. Con un basilare codice binario è possibile associare ai *bit* qualsiasi significato e forma espressiva, artistica o meno, sia essa un brano musicale o uno spezzone cinematografico, una lista della spesa o un calendario, un inventario o un romanzo, ecc. Ogni elemento, di qualsiasi natura, è passibile di essere codificato in un medesimo linguaggio, alla stessa maniera dell'"onnivora" arte "Merz". Sotto questa luce, risultano significative le riflessioni di Schwitters:

questa è la ragione per cui sono giunto ad ideare Merz, la somma totale dell'arte nelle sue varie forme – pittura Merz, scrittura Merz, teatro Merz. Il mio obiettivo finale è combinare arte e non arte in un Merz opera d'arte totale (*Gesamtweltbild*), una pittura Merz onnivora. Fare uso di brani di poesia, di immagini di rifiuti per i miei dipinti, scegliere deliberatamente un materiale cattivo o inferiore nella creazione delle mie opere, e proseguire così⁷⁹.

Ciò che si vuol mettere in evidenza è il doppio vantaggio esclusivo offerto dal sistema binario. In primo luogo, la duttilità, ossia la predisposizione a plasmarsi in qualsiasi tipo di forma

significante grazie all'essenzialità delle sue componenti. In secondo luogo, la reversibilità. Se l'intenzione originaria di uno scultore si disperde nella durezza del marmo, ossia in un "supporto analogico" inframmezzato da interferenze, con il codice digitale invece è possibile sfuggire più facilmente al disturbo entropico, in quanto la riduzione ai minimi termini della sostanza significativa fa sì che le informazioni non siano vincolate eccessivamente alla materia fenomenica.

L'incessante trasfigurazione del mondo di gioco non è altro che la resa simbolica della logica del segnale digitale, che ne permette al tempo stesso il dinamismo. Lo schermo, secondo la tecnologia più diffusa, è infatti sezionato in una griglia di punti infinitesimali definiti *pixel*, il cui colore e luminosità corrispondono, come nel linguaggio alfanumerico sopracitato, alle varie combinazioni di *bit*⁸⁰. Ad esempio, in un'immagine a 256 tonalità di colore, ad ogni *pixel* corrispondono 8-bit. Questo vuol dire che ogni punto dello schermo può essere modificato reversibilmente in 256 modi differenti. La mescolanza dei tasselli costituisce la forma e il colore di qualsiasi oggetto rappresentato nell'interfaccia, sulla base di finite combinazioni di natura binaria.

Proviamo a chiarire il tecnomorfismo videoludico del segnale digitale attraverso un esempio nell'arte. Il Divisionismo e i videogiochi è come se esibissero una comune volontà tecnomorfa, ovvero rendere forma simbolica il segnale digitale delle macchine elettrotecniche coeve, come il telegrafo per Seurat o il computer per i videogiochi. Nonostante non si tratti di un'omologia – non sussiste il criterio generazionale – il raffronto è legittimo in quanto i fenomeni analizzati fanno riferimento all'elettrotecnica. Lo stesso Barilli ammette come "tutta la tecnologia di immagine dei nostri giorni conferma la giustezza delle intuizioni anticipatorie fornite dal plesso congiunto-disgiunto Gauguin-Seurat, Sintetismo-Divisionismo"⁸¹.

Si consideri *Una domenica pomeriggio sull'isola della Grande-Jatte* (1884-1886) [10] di Seurat, pioniere di un'arte elettromorfa ancora da stabilizzare. La riproduzione della visione naturale, per quanto non negata integralmente dal divisionista, non avviene mediante "impressione" contemplativa, *en plain air*, effigiata da un simbolismo analogico (lo sfumato leonardesco, ad esempio). La rappresentazione dello spazio è filtrata da una decostruzione artefatta del dato reale, sulla base di un significante elaborato *in vitro*, ridotto all'essenziale, come una cifra binaria. Il punto (o virgola, linea, ecc.) infatti è un elemento significativo minimo, che si caratterizza esclusivamente per la sua presenza o assenza, privato di qualità analogiche (che abbiamo prima definito "interferenze"). La ricostruzione della visione spaziale avviene secondo il principio della ricomposizione retinica⁸², per cui i colori puri, accostati nella tela senza alcun intervento ulteriore, sono fusi dalla retina dell'occhio dell'osservatore per dar luogo a colori diversi a seconda delle varie combinazioni. Questo è il medesimo procedimento con cui funziona uno schermo, ossia la giustapposizione di punti infinitesimali, i *pixel*, dalla cui ricomposizione derivano forme e colori [11].



10. G. SEURAT, *Una domenica pomeriggio sull'isola della Grande-Jatte*, 1884-1886.



11. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, LucasArts, 1991.

In un certo senso, Seurat, come Mondrian, propone di simboleggiare un sistema digitale ma con strumenti predisposti alla raffigurazione di uno spazio analogico (come il pennello, la tela, la tavolozza cromatica, eccetera) e dunque alla fabbricazione di un manufatto artigianale. Anche la *Fontana* di Duchamp, per quanto vi sia solo l'intenzionalità come intromissione autoriale, è pur sempre un oggetto-manufatto inviolabile.

La differenza tra un artista "gutenberghiano" (anche elettromorfo, come Seurat) e un programmatore è che quest'ultimo opera su un supporto elettrotecnico, così come gli operatori visivi della generazione degli anni Settanta. Il creatore di un videogioco non modella corpi solidi e tangibili, bensì sequenze anonime di *bit*, combinazioni indistinte che diventano caratteri, note musicali, colori, numeri, coordinate spaziali; ma anche elementi più complessi via via che si assumono unità di misura più grandi⁸³, come personaggi e rispettive animazioni, testi dialogici, colonne sonore ed effetti audio, meccaniche e leggi fisiche, ambientazioni e mondi di gioco nel peso dei loro *gigabyte*. In altre parole, il programmatore temprava nel codice sorgente memorizzato nella RAM catene di *bit*, la cui lettura ed elaborazione spetta alla CPU, che decifra solo combinazioni di "0" e "1".

Anche i segnali di input inviati dal giocatore sono sotto forma di codice binario. In pratica, sia il programmatore che il giocatore comunicano in una stessa lingua e con gli stessi materiali. La malleabile reversibilità dell'interfaccia è garantita proprio dal codice binario, perché il giocatore non altera che "miseri" cifre binarie. La manipolazione non rovina un marmo irreperibile o inquina un affresco irriproducibile, ma suggerisce solamente l'inserimento o la sottrazione di "0" e "1" in un codice compilato con gli stessi elementi. Si ripensi al confronto già menzionato tra l'atto di scrittura su un supporto cartaceo e

quello su un programma di videoscrittura. In quest'ultimo è possibile digitare, cancellare e riscrivere lettere diverse nella stessa posizione, senza che la pagina elettronica si deteriori; operazione impensabile su un foglio tradizionale. Questo perché le lettere per un computer non sono "lettere" d'inchiostro ma sono solo quelle due ricorrenti cifre binarie, "0" e "1", irrimediabilmente aggrovigliate in stringhe di codice.

In questa fase, è necessario chiarire un aspetto fondamentale. Il sistema binario, di per sé, non costituisce la specificità del linguaggio videoludico⁸⁴, né valorizza da solo un dialogo reciproco tra autore e fruitore. Altrimenti, i videogiochi sarebbero esistiti "già" ai tempi del telegrafo. Senza il processo del ciclo della macchina che lo ricostruisca, a poco serve un codice digitale, per quanto indispensabile per la flessibilità che garantisce allo scambio di informazioni. Il codice binario è dunque un basamento significativo e imprescindibile, ma solo nella sincronia di tutte le dinamiche profonde informatiche può manifestarsi l'arte dei videogiochi.

Le due cifre binarie sono, dunque, il presupposto della "neghentropia" del linguaggio videoludico, in quanto prive di densità materica. In virtù di questo, l'espressività videoludica elude la propria smaterializzazione, avvenuta invece nell'amorfismo dada. Il significativo videoludico "normalizzante" è così preservato nella sua componente primariamente audiovisiva, grazie al supporto informatico. Per mezzo dell'elaborazione simultanea del ciclo della macchina, può avvenire la ricostruzione collaborativa, tra creatore e giocatore, dei flessibili *pixel* e *bit* di cui è intessuto il mondo di gioco.

1.3. Il programmatore, autore e legislatore

Prima di affrontare il tecnomorfismo videoludico e le sue possibili manifestazioni, in questa fase si ritiene necessario definire in maniera più approfondita il ruolo del programmatore e del giocatore nei processi estetici di un videogioco. Al fine di illustrare la dialettica programmatore-giocatore e le loro rispettive sfere di competenza, proveremo a dipanare il rapporto tra il codice sorgente autoriale e il mondo di gioco fruibile mediante la metafora del dualismo platonico tra iperuranio e realtà fenomenica.

Il codice sorgente è come se fosse il cielo iperuranico del mondo videoludico, uno schizzo incorrotto dell'intenzione autoriale che dimora nel segmento di memoria *text section* o *code*. Il giocatore non può avervi accesso su sentieri legittimi⁸⁵ e non ne ha alcuna percezione sensibile durante la fruizione del videogioco. Come la costruzione prospettica di un quadro con direttrici, rette, punti di fuga, linee d'orizzonte non è visibile ma occultata dai colori, il codice è la forma intelligibile che temprava il videogioco, ma non ne incarna il contenuto tangibile. È il regno del programmatore, legislatore e creatore del mondo di gioco emendato durante la fase di stesura del codice sorgente.

Il programmatore compila il codice in uno specifico linguaggio di programmazione e con questo prescrive l'insieme delle procedure⁸⁶ senza le quali un videogioco non potrebbe né essere eseguito correttamente dalla macchina né fruito senza problemi dal giocatore. Il codice è come un manuale d'istruzioni di un qualsiasi gioco tradizionale, che senza regole o criteri, precedentemente elaborati da un creatore, non potrebbe svolgersi compiutamente. Parafrasando Bettetini, il codice è la "matrice" di un videogioco:

l'enunciatore non si manifesterà allora come un progetto definito a monte del testo, ma, piuttosto, racchiuderà un insieme di strategie potenziali di fruizione, la cui realizzazione alternativa avverrà nel momento dello scambio interattivo⁸⁷.

È possibile intendere il codice, riprendendo la filosofia aristotelica, come "metafisica" e "fisica" di un videogioco. Il codice è "metafisica" in quanto il programmatore vi definisce gli enti nell'indicare la "sostanza", cioè nel rispondere alla domanda "che cos'è?" una cosa rispetto ad un'altra⁸⁸. Nel codice di *Super Mario Bros*, Mario, ad esempio, è un oggetto "visibile" nell'interfaccia, la cui essenza consiste nel rispondere direttamente al giocatore, che mediante la periferica di input gli fa compiere salti, corse, ecc. Tale denotazione lo distingue da un mattoncino fluttuante, visibile anch'esso dal giocatore ma non controllabile da quest'ultimo. Il programmatore stabilisce dunque di ogni ente la "sostanza", il "tòde tì"⁸⁹, "il questo qui", "l'individuo concreto che funge da soggetto reale di proprietà e da soggetto logico di predicati"⁹⁰. Mario ha come proprietà l'essere visibile e manipolabile, e come predicazione la capacità di muoversi nello spazio. Da questo punto di vista, il programmatore agisce come un *auctor* tradizionale⁹¹, come uno scrittore che stabilisce l'aspetto, il ruolo e le caratteristiche di ogni personaggio. Adottando un linguaggio di programmazione, il programmatore forgia in stringhe inanimate di testo tutte quelle entità, eventi, dinamiche e leggi fisiche che infonderanno la vita al mondo di gioco quando il giocatore deciderà di interagire con esso. Mondo che è, tuttavia, dinamico e incessantemente mutevole.

Il codice è infatti anche "fisica" di un videogioco, perché precisa "l'essere in movimento", ovvero l'alterazione degli attributi di un ente in riferimento allo spazio e al tempo. In

informatica, indicare la sostanza di una cosa, definita “tipo di dato”, vuol dire specificare anche in che modo essa venga manipolata. Infatti, “un *tipo di dato* è una collezione di valori omogenei ed effettivamente presentati, dotata di un insieme di operazioni che manipolano tali valori”⁹². In altre parole, individuare nel codice la sostanza di una cosa implica anche il definirne gli “accidenti”, le “variabili”. Le variabili sono tutti gli attributi di un oggetto suscettibili a modificazione⁹³, come la “posizione spaziale” di Mario nell’interfaccia, la sua “velocità”, la sua “quantità di salute”⁹⁴, il possedere una certa “quantità di monete”, eccetera. Mario è dunque un oggetto che, in quanto ente di un videogioco in continua trasformazione, ha delle variabili, cioè l’assunzione di una posizione commutabile nello spazio secondo coordinate cartesiane e un’estensione e una superficie rispettivamente cangianti.

Il codice, quindi, non è da intendere come una catalogazione di elementi stagnanti. L’alterazione del mondo di gioco da parte del giocatore è un’operazione prevista e ricercata dal programmatore, che prescrive variabili finalizzate alla modificazione di un oggetto rispetto alla sua condizione iniziale. Quando il gioco è caricato nella RAM e quindi reso fruibile dal giocatore, si materializzano le variabili e il loro “valore”⁹⁵, ossia quel dato che esprime in che misura un oggetto sta subendo una trasformazione descritta dalla variabile⁹⁶. Se la “quantità di monete” ha come valore “10”, vorrà dire che Mario ha collezionato un numero di monete pari a dieci. Questo è il risultato delle azioni compiute dal giocatore, che attraverso la fruizione ha fatto sì che Mario acquisisse degli attributi non posseduti nella condizione originaria.

Nel codice, dunque, è sì contemplata la presenza del giocatore, ma *in absentia*⁹⁷. Infatti, le alterazioni da lui

compiute sono disciplinate “in potenza”, ma non concretizzate “in atto”. Scrive Meneghelli:

in altre parole, il *game* è un insieme di testi possibili in cui il giocatore assume, in qualche grado, il ruolo di enunciatore: egli infatti attualizza strutture virtuali contribuendo a costruire il testo finale, il *play*, il gioco giocato⁹⁸.

Il valore delle variabili non è “definito” nel codice, non è cioè stabilito a monte, ma lasciato come un'incognita aperta che sarà riassegnato in un secondo momento dal giocatore per mezzo della periferica, ovvero durante la fruizione. Il giocatore è solamente pensato nelle sue capacità manipolatrici, il dialogo tra programmatore e il suo destinatario è di natura logica e funzionale, non fattuale. È questa la peculiarità del “testo” videoludico, il codice, che consiste nell'ordinamento *in absentia* di due figure compresenti – il programmatore e il giocatore – entrambi titolari di facoltà autoriali, sebbene di diversa natura, come si vedrà più avanti. Nel codice, quindi, si statuisce non solo come si articola il mondo di gioco ideato dal programmatore, ma anche come tale mondo possa essere modificato dal giocatore.

Tuttavia, il mutare degli enti videoludici non è caotico, ma regolamentato da leggi universali e necessarie. I dati sono messi in relazione tramite una legge specifica, definita “algoritmo”, che disciplina⁹⁹ il mutare delle proprietà di un oggetto, ovvero delle sue variabili¹⁰⁰. Se la “metafisica” del codice affronta il “cosa” si trasforma nell'interfaccia, ad esempio la posizione di Mario nello spazio, con l'algoritmo si considera il “come”, cioè come Mario si muove nello spazio. Correre, nuotare, saltare, precipitare, scivolare, collidere, schiacciare sono tutte espressioni di un algoritmo, di una legge che regola le trasformazioni del mondo di gioco. Il

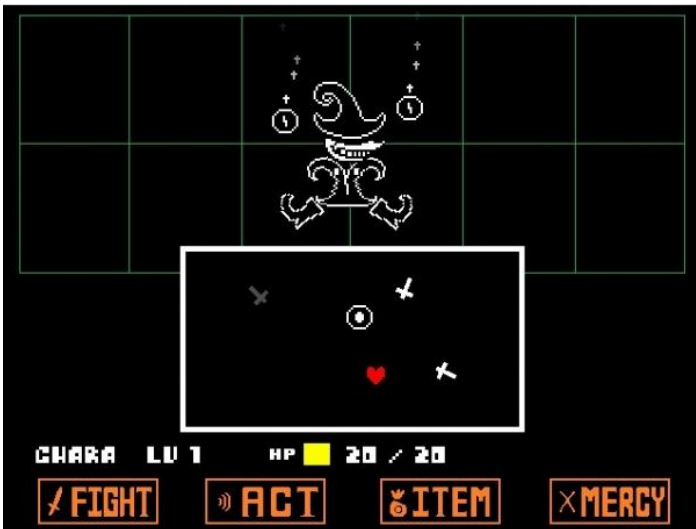
giocatore che preme la freccia direzionale “destra” del controller invoca l'algoritmo “muoversi avanti” ed altera il valore della variabile “posizione spaziale” di Mario a seconda del tempo in cui lascia premuto il tasto di direzione, cioè quanti “passi” fa compiere al personaggio.

Le scelte che un programmatore affronta, cioè stabilire le sostanze e gli algoritmi degli enti, non sono operazioni neutre da un punto di vista estetico. Al contrario, sono il frutto di un'elaborazione simbolica. Si profila nel codice il primo livello del tecnomorfismo videoludico, che simboleggia nello spazio il procedimento tecnologico del ciclo di elaborazione dell'informazione, ovvero la relazione biunivoca tra autore e fruitore. Il programmatore rivela infatti una concezione tecnomorfa, interiorizzata e inconsapevole, nello stabilire il ruolo (la “sostanza”) di un oggetto e il modo (le variabili algoritmiche) con cui il giocatore lo altererà nello spazio.

Si raffrontino nuovamente *Assassin's Creed: Syndicate* (2015) e *Undertale* (2015). Nel primo, l'ente designato a rispondere delle volontà del giocatore è una figura antropomorfa, dettagliata e a tutto tondo¹⁰¹, che si aggira per una Londra fotorealistica e tridimensionale [12]. Nel secondo, invece, al giocatore è concesso il controllo di un piatto cuoricino stilizzato¹⁰², che ondeggia su un nero e vuoto fondale [13].



12. Assassin's creed: Syndicate, Ubisoft Quebec, 2015.



13. Undertale, T. FOX, T. CHANG, 2015.

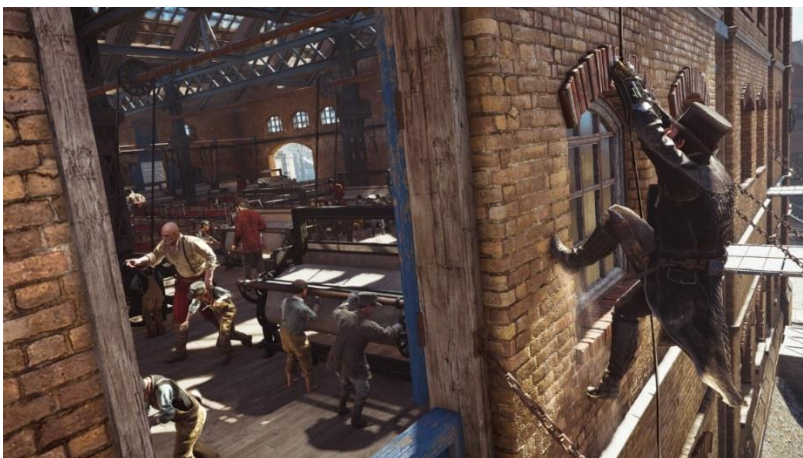
La differente modalità espressiva, con cui sono rappresentati gli enti soggetti al controllo diretto del giocatore, è il risultato di

una corrispettiva simbolizzazione. Se si considerassero i videogiochi menzionati come se fossero dei quadri, il dettagliato personaggio Jacob Frye di *Assassin's Creed*, inserito in uno scenario prospettico e profondo, sarebbe simbolo della vocazione "analitica" propria del meccanomorfismo. L'essenziale cuore rosso di *Undertale*, che scivola invece in uno spazio bidimensionale e astratto, sarebbe simbolo dell'inclinazione "sintetica" insita nell'elettromorfismo¹⁰³.

Si potrebbe asserire (filologicamente) che i titoli appartengano a due periodi storici (e dunque contesti) diversi, e che a causa di ciò i due videogiochi assumano una forma espressiva così differente. Eppure, entrambi i titoli sono stati pubblicati nell'autunno 2015, dunque hanno condiviso le stesse possibilità offerte dall'hardware del periodo. Il simbolo di Panofsky, nell'autosufficienza da qualsiasi determinismo, si rivela strumento ermeneutico efficace e proficuo anche per i videogiochi, oltre che per l'arte figurativa tradizionale. Infatti, nonostante il medesimo contesto tecnologico che avrebbe dovuto imporre una determinata forma simbolica, i programmatori di *Assassin's Creed: Syndicate* hanno deciso di costruire un mondo di gioco secondo una logica e una modalità espressiva totalmente differenti rispetto a quelle di *Undertale*, perché diverso è il modello tecnomorfo cui i rispettivi sviluppatori si sono (consapevolmente o meno) ispirati. Se si ritiene che la questione sia allora solo una questione di budget, nel corso della trattazione si evincerà come titoli sviluppati a basso budget – come *Minecraft* – e con vincolanti limiti tecnici condividano la medesima struttura spaziale di giochi ad elevato budget come *Assassin's Creed: Syndicate*, sebbene con le dovute differenze stilistiche. Insomma, la volontà di simbolizzazione precede qualsiasi altra operazione nell'atto di produzione artistica, per cui è necessario "attribuire

all'immagine videoludica la caratteristica dell'*autoreferenzialità*"¹⁰⁴, nel senso che le forme espressive videoludiche "rinviano esclusivamente al modello che le ha generate"¹⁰⁵, modello che per noi è la struttura profonda tecnomorfa.

Anche gli algoritmi sono espressioni simboliche. Come si trasforma nello spazio l'oggetto "Jacob Frye" di *Assassin's Creed: Syndicate* rispetto al "cuore rosso" di *Undertale*? Le variabili che li contraddistinguono restituiscono infatti le rispettive concezioni spaziali. Jacob Frye, ad esempio, ha una miriade di variabili spaziali, atti a descrivere un'animazione fluida e complessa del movimento, in uno spazio analitico e quantitativo. Vi è infatti una variabile spaziale per quasi ogni tratto anatomico. Il braccio, la mano, il piede, il dito instaurano un rapporto tendenzialmente attivo con tutti gli elementi dello spazio, come i possibili appigli della facciata di un edificio su cui è concesso arrampicarsi¹⁰⁶ [14], ad esempio.



14. *Assassin's creed: Syndicate*, Ubisoft Quebec, 2015.

Per non citare l'infinità di variabili e algoritmi atti a rendere illusionisticamente un mondo sconfinato e variopinto, come il suono di un affanno in seguito ad un'acrobazia impegnativa; il bagliore che rivela una lama celata; i riflessi di luce e ombre; lo sgretolamento di calcinacci sotto le suole di Jacob; eccetera. Lo spazio di gioco esibisce dunque un'impressionante inventario di variabili e algoritmi, finalizzato a simboleggiare un mondo "naturale" retto da leggi meccanicistiche proprie del cosmo newtoniano. Tutto questo in *Undertale* non viene rappresentato, non perché il gioco in sé sia povero di algoritmi, ma perché questi non sono indirizzati a simboleggiare un universo realistico e all'insegna del "naturalismo". Infatti, diverse sono le "intenzionalità" simboliche e il tecnomorfismo corrispettivo. In definitiva, ciò che si vuol far emergere in questa fase è l'onnipresenza della simbolizzazione, in ogni elemento e in ogni operazione, anche in quella più cerebrale e computativa, come la stesura del codice sorgente.

1.4. Il giocatore, demiurgo e narratore

Grazie alla tecnologia informatica, dunque, il programmatore è come se scampasse alla "morte" proclamata da Barthes, ma non ne uscisse del tutto indenne. Il *gap* duchampiano si potrebbe dire solo in parte superato, in quanto l'autore non rinuncia del tutto al controllo sull'opera, sebbene ne ceda una parte significativa al fruitore. Infatti, non permette che il giocatore possa alterare la logica degli algoritmi o le funzioni essenziali degli oggetti descritti nel codice. Egli fa sì, piuttosto, che la propria opera possa essere modificata solo nell'attribuzione del valore delle variabili algoritmiche.

Riprendendo il filo del dualismo platonico, è dunque il momento di affrontare l'altra metà dell'"essere" videoludico,

ovvero la consustanziazione dell'incontaminato codice autoriale operata dal giocatore, le cui volontà – sotto forma di input periferico – sono registrate nei segmenti di memoria *heap*, *stack* e *data section*. L'adulterazione del calibrato codice sorgente si consuma in questo segmento di RAM, ove ribollono tutte quelle variabili asservite alla rivendicazione del giocatore sulla materia significativa. In questa partizione di memoria si manifesta il videogioco nella sua "essenza" sostanziale, cioè l'essere fruito e dunque modificato dalle azioni del giocatore. È la regione di memoria in cui vengono attualizzate *in fieri* tutte quelle variabili prescritte nel codice, come la variabile "movimento", la variabile "quantità di salute", la variabile "quantità di monete", eccetera. Mediante input della periferica, il giocatore, stavolta *in presentia*¹⁰⁷, riassegna valore alle variabili spaziali e temporali, in ottemperanza all'ordinamento algoritmico scolpito nel *text section*.

Eppure, il giocatore non è un creatore pari al programmatore. In *Super Mario Bros*, non può far volare Mario, farlo scavare nel terreno o munirlo di un fucile d'assalto. Le azioni che il personaggio può compiere sono definite nel codice e non possono essere soggette a modificazione. Ciò che è concesso al giocatore è decidere in che modo sfruttare eventi già prestabiliti nel codice. Le informazioni elaborate dal giocatore, quindi, non hanno valore autoriale. L'informazione del soggetto "voler schiacciare un Goomba", che il giocatore invia alla macchina tramite periferica di input, non è un atto creativo *ex novo*, ma una messa in relazione di elementi creati in precedenza dall'autore. In *Super Mario Bros*, il giocatore mediante la sua fruizione associa un dato Goomba ad un algoritmo immutabile, come "morte per schiacciamento". L'azzeramento del valore della variabile "quantità di salute" del Goomba per mezzo dell'algoritmo "schiacciamento" non

è un prodotto della mente del giocatore, ma è il risultato del suo innescare una connessione tra un oggetto e un'azione concepiti dal programmatore.

La competenza autoriale del giocatore, dunque, è sì nel creare, ma non oggetti, bensì relazioni tra oggetti. Relazioni che, comunque, può sempre decidere di non instaurare. Il giocatore può infatti scegliere di ignorare il Goomba e quindi di oltrepassarlo con un salto prolungato senza finirvi sopra, e lasciarlo quindi in vita. Il giocatore, pertanto, ha una libertà creatrice di natura esclusivamente relazionale, nel congiungere (o meno) enti di un universo precedentemente programmato dal creatore nel codice sorgente. Il giocatore è in definitiva un riorganizzatore di elementi, poiché "la funzione dominante del gamer rispetto al suo oggetto di consumo è [...] *configurativa*"¹⁰⁸. Il giocatore quindi, più che un dio creatore, è un demiurgo, ossia il termine mediatore tra il codice sorgente "iperuranico" e le variabili del mondo corrottile contenute nello *heap*, *stack* e *data section*. Il giocatore è il "divino Artefice"¹⁰⁹ di un videogioco, colui che rimpasta con la periferica di input gli eventi del mondo di gioco forgiato dal programmatore.

Secondo la dialettica *langue-parole* applicata in ambito videoludico, ossia tra codice soggiacente del programmatore e manipolazione in atto del giocatore, è possibile instaurare una similitudine tra la fruizione videoludica e il processo di produzione di un'opera letteraria. La stesura di un romanzo, secondo questa prospettiva, è il risultato di due istanze, da non considerare come persone concrete – come lo scrittore – ma come funzioni logiche: l'autore, che inventa una storia; il narratore, che la racconta. In letteratura, la funzione di autore e la funzione di narratore coincidono solitamente nella figura dello scrittore, che incarna sia colui che concepisce l'opera sia colui che la oggettiva nella scrittura per mezzo di una voce

narrante, che risuona nella mente o nella bocca del lettore per mezzo della lettura. La funzione "narratore" è in un certo senso lo strumento di cui si serve lo scrittore per oggettivare le storie che egli stesso ha concepito in qualità di autore e per esprimerle attraverso un particolare stile (narratore extradiegetico, onnisciente, intradiegetico, eccetera).

Per mezzo dell'istanza narrante, lo scrittore valorizza o scarta tutti quegli elementi (date, luoghi, tempi, personaggi, sentimenti, dialoghi, riflessioni, descrizioni) abbozzati nella fase astratta dell'ideazione e, una volta selezionati, li intreccia sul piano sintagmatico mediante rapporti di causa-effetto. Allo stesso modo, il giocatore mediante la fruizione decide cosa riorganizzare e trasformare nello spazio di gioco prefigurato dal programmatore, ossia quali oggetti ed eventi mettere in relazione tra loro. A nostro avviso, nel meccanismo estetico videoludico il giocatore ricopre il ruolo di narratore, colui che attualizza le potenzialità del codice nella scelta di quali possibilità interattive intraprendere o meno.

Per esemplificare, consideriamo il romanzo italiano per antonomasia, *I promessi sposi* di Alessandro Manzoni. Nell'opera vi è uno degli esempi più significativi della differenza tra funzione autoriale e funzione narrante che si vuol far emergere in questa fase. Nel corso del X capitolo, si incontra la celebre aposiopesi "la sventurata rispose", che liquida con un secco e allusivo passato remoto le aspettative del lettore, incuriosito dal rapporto amoroso tra Egidio e Gertrude che tuttavia viene solo accennato. Questo non vuol dire che tale vicenda non sia mai stata pensata.

Il narratore de *I promessi sposi*, dall'alto della sua onniscienza, preferisce ai fini della trama e per motivazioni stilistiche non indugiare ulteriormente nel racconto di una storia che tuttavia è stata concepita da Manzoni. Infatti, dalla voce narrante del *Fermo e Lucia*, stesura precedente a *I promessi sposi*, si

comprende come la vicenda di Egidio e Gertrude sia stata effettivamente elaborata da un autore, ma venga sottaciuta dal narratore de *I promessi sposi*. Il narratore del *Fermo e Lucia* non esita a esporre dettagli foschi e scabrosi, valorizzando aspetti sia orrorifici sia erotici, che ne *I promessi sposi* sono quasi del tutto ignorati dalla rispettiva voce narrante. Nel *Fermo e Lucia* la "provvida sventura" non è ancora emersa a sufficienza per poter addolcire le contraddizioni del fallimento dei moti del 1821, e il narratore è spinto di conseguenza a soffermarsi sugli elementi di violenza e perversione, offerti comunque, si badi, dall'ideazione autoriale. In questo senso, il narratore instaura relazioni perturbanti che caratterizzano a tal punto il romanzo *Fermo e Lucia* da renderlo per certi versi completamente differente da quello che sarebbe stato il suo rifacimento. Ne *I promessi sposi*, infatti, il narratore sublima nell'amara ironia e nell'equilibrio classicistico l'inquietudine di fondo del romanzo precedente, adombrando il perturbante nell'aposiopesi. Il narratore de *I promessi sposi* ha quindi deciso di non valorizzare elementi narrativi che l'autore ha di fatto creato.

Tramite le rivalutazioni e le alterazioni del narratore, determinate vicende partorite dalla mente dell'autore possono essere o enfatizzate (come nel *Fermo e Lucia*) o omesse (come ne *I promessi sposi*). Ovviamente, nelle due versioni del romanzo dietro il narratore e dietro il ruolo autoriale si cela sempre lo scrittore Manzoni. Scrivere e narrare, nella produzione letteraria, sono generalmente operazioni inscindibili. Nei videogiochi, invece, grazie alle dinamiche del ciclo della macchina, la funzione creatrice e funzione narrante possono non coincidere più nella sola figura del creatore, ma essere scisse rispettivamente nel programmatore e nel giocatore.

Il ruolo del narratore spetta quindi a quest'ultimo, che valorizza i legami tra enti in uno spazio di gioco di cui non può alterare la struttura, ma può decidere in che modo gli elementi in esso contenuti possano o non possano entrare in contatto. Egli può stabilire in *Super Mario Bros* di non sfiorare un Goomba – assenza di relazione – oppure decretarne la morte – presenza di relazione – facendo collidere Mario con la sua vittima. In quest'ultimo caso, il giocatore stabilisce di relazionare gli oggetti “Mario” e “Goomba” con l'algoritmo “morte per schiacciamento”, il cui valore delle variabili (posizione, quantità di salute, eccetera) è dato dagli input periferici e dalle elaborazioni della CPU. In concreto, il giocatore determina cosa viene narrato e cosa no, può cioè narrare una sessione di gioco in cui il Goomba è vivo oppure una in cui è morto, a seconda della sua volontà di mettere in relazione algoritmi (“morte per schiacciamento”) e oggetti (“Goomba”).

Contrariamente al luogo comune, il giocatore a nostro avviso non è il protagonista del videogioco con cui sta giocando, ma il narratore. Infatti, il protagonista della storia (letterariamente intesa) di *Super Mario Bros* non è nient'altro che Mario, il quale deve salvare la principessa Peach dalle grinfie di Bowser. Il giocatore, invece, è colui che racconta il modo in cui Mario raggiunge la principessa, quante volte muore nel tentativo di farlo, quante monete ottiene nel corso delle sue peripezie, quanti Goomba è costretto ad uccidere o quanti decide di ignorare, che percorsi imboccare e quali scartare, eccetera. Il giocatore, in altre parole, non può intraprendere una “storia” (o “storie”, nel caso in cui ci sia la possibilità di affrontare trame e finali alternativi al filone principale) diversa da quella che è stata scritta dal programmatore – Mario che deve scontrarsi con Bowser – ma può stabilire in che modo tale “storia” possa essere raccontata.

La narrazione videoludica, così come è stata espressa, è quindi ben diversa da quella letteraria: è una "ludonarrazione"¹¹⁰. Infatti, per quanto i videogiochi possano essere dotati di un aspetto narrativo in senso stretto, ossia essere impreziositi da trame più o meno intriganti e da personaggi bene o male complessi, ciò che si intende analizzare è il modo con cui il giocatore fruisce un videogioco e ne trasforma gli spazi in qualità di "ludonarratore". Con questo, non si vuole ignorare il valore che la trama, i dialoghi, la psicologia dei personaggi, le *cutscenes*, eccetera assumono all'interno di un'opera tanto complessa come quella videoludica. Sono elementi fondamentali anch'essi, ma se considerati isolatamente non è possibile edificare un'estetica specifica. Secondo la nostra proposta, questi fattori devono sì essere analizzati ma in una fase successiva, in cui sono interpretati in base ad un preliminare inquadramento delle strutture profonde espressive e dei diversi stili videoludici. In sintesi, programmatore e giocatore concorrono all'impianto estetico del videogioco, legiferato dal primo *in absentia*, attuato dal secondo *in presentia* secondo un principio di un'"investitura co-autoriale all'azione"¹¹¹. Quest'ultima operazione, ovvero la riassegnazione del valore delle variabili presenti nell'*heap*, *stack* e *data section*, avviene mediante un atto interattivo compiuto dal giocatore, la "*performance*" videoludica. Scrive Meneghelli a proposito della fruizione performativa di un videogioco:

qualsiasi testo per avere senso deve essere interpretato da qualcuno, ma [...] nel caso del gioco il concetto di interpretazione è obbligato a comprendere anche l'idea di un *fare trasformativo, manipolatorio, configurativo*: il giocatore non è un semplice Enunciatario il cui fare è ampiamente predeterminato dall'enunciato, ma è anche Enunciatore, soggetto di un fare trasformativo sull'enunciato¹¹².

Tuttavia, sebbene l'interazione performativa con una periferica costituisca uno degli elementi più significativi della fruizione videoludica, essa non rappresenta in sé la struttura profonda di un videogioco. Infatti, anche sfogliare le pagine di un romanzo potrebbe essere considerato un atto interattivo con un supporto tecnologico, il volume-libro, benché non elettrotecnico. La specificità della *performance* videoludica consiste invece nella possibilità offerta al giocatore di interagire "attivamente e materialmente sul piano dell'espressione"¹¹³, ossia di esercitare la propria funzione narrante sul piano significante e figurativo.

La componente performativa del giocatore, demiurgo e narratore, si consuma infatti all'interno di una dimensione prettamente estetica, risultato, ancora una volta, della normalizzazione videoludica compiuta nei confronti del Dadaismo, in particolare del teatro europeo Dada. Per Alinovi, nel teatro Dada la *performance* acquista così tanta importanza da poter essere considerata come "l'unità minima dello spettacolo"¹¹⁴. Per Tristan Tzara, il Dada non è che un'"azione [...] un gesto"¹¹⁵. La *performance*, come per la generazione "dopo il '68", coinvolge in prima linea lo spettatore, inserito a pieno titolo nel meccanismo di produzione dell'opera teatrale. L'affinità tra il teatro "Merz", progettato dal dadaista Kurt Schwitters, e la fruizione videoludica – multimediale e multisensoriale, oltre che interattiva – è esemplare:

[Schwitters] organizzò serate e *performances* teorizzando, fin dal 1919, un teatro Merz fondato sulla compresenza simultanea di elementi plastici, visivi, sonori, luminosi, recitativi, e in cui anche il pubblico entrava a far parte dell'opera in qualità di materiale scenico¹¹⁶.

La partecipazione del pubblico all'interno delle dinamiche creative non è privo di conseguenze. Per Alinovi, questa è una delle ragioni principali di quella che Barilli definisce come "morte dell'arte"¹¹⁷, evocata per la generazione della fine degli anni Sessanta:

si verifica insomma proprio attraverso lo spettacolo, prima ancora che con le altre manifestazioni artistiche, quel processo di desublimazione dell'arte, o di "normalizzazione" estetica, che rappresenta in qualche modo il fulcro stesso di Dada¹¹⁸.

Gli spettatori entrano a far parte dei processi artistici determinando "un abbassamento indefinito dell'arte verso la condizione "normale" dell'esperienza quotidiana"¹¹⁹. Le forme espressive e i contenuti videoludici tendenzialmente "massificati" potrebbero trovare spiegazione nel ruolo normalizzante dei videogiochi, nel loro inconsapevole e sotterraneo riferirsi alle strutture profonde Dada e alle sue sperimentazioni. L'industrializzazione e la spettacolarizzazione del linguaggio videoludico non sono che il consolidamento della campagna di desublimazione dell'arte portata avanti dal Dadaismo, operazione che ha avuto quindi origine già a partire dai primi decenni del Novecento.

La competenza demiurgica e narrante del giocatore avviene dunque in maniera performativa e di tale carattere è la fruizione di un videogioco. Ma dato che quest'ultimo, come è stato ipotizzato inizialmente, è una particolare forma d'arte, esso deve essere fonte di piacere di natura estetica. Se fruire un'opera d'arte vuol dire trarne del godimento estetico, e fruire un videogioco significa esercitare una *performance*, quest'ultima per essere piacevole non può che essere ludica¹²⁰. Ecco perché il videogioco, oltre che essere "video", è anche "gioco". Il giocatore, nella sua doppia funzione di

destinatario e narratore, contribuisce interattivamente al processo creativo in maniera ludica, "piacevole", allontanando quanto più è possibile le fatiche del lavoro manualistico. Atkins, nell'analizzare le forme di piacere prodotte dal videogioco, puntualizza come "il gioco non è una forma di lavoro, come invece vorrebbe farci credere il paradigma cybertextuale [...] i giocatori amano i videogame perché sono tutto fuorché un lavoro"¹²¹. Infatti, il modo migliore per inscrivere un atto performativo all'insegna del piacere – cifra essenziale dell'esperienza estetica – è intenderlo da un punto di vista ludico, fine a se stesso e non utilitaristico, lontano cioè dai problemi della vita quotidiana. Callois, sul piacere autoreferenziale e fittizio della dimensione ludica, riflette come "il gioco poggia sicuramente sul piacere di vincere l'ostacolo, ma un ostacolo arbitrario, quasi fittizio, istituito alla misura del giocatore e da lui accettato. La realtà non ha di queste delicatezze"¹²².

In conclusione, ciò che si vuol ribadire è che l'interazione con un videogioco non è una mera immissione di input, ma la *performance* manipolatrice è la forma simbolica tecnomorfa peculiare del linguaggio videoludico. Il modo con cui il giocatore riorganizza lo spazio corrisponde infatti alla concezione spaziale soggiacente del programmatore, che è chiamato a rivestire i panni dell'operatore tecnomorfo.

1.5. Il tecnomorfismo videoludico

Le dinamiche profonde della macchina informatica fin qui rilevate – espresse dalla definizione stessa di "elaboratore elettronico digitale" – sono quindi traslate in forma simbolica dal tecnomorfismo videoludico, che è possibile riassumere in tre punti. In primo luogo, l'interattività videoludica – la

riorganizzazione dello spazio del mondo di gioco (creato dall'autore) da parte del giocatore – è la forma simbolica dell'elaborazione informatica (da qui il termine “elaboratore”), che consiste nel relazionare mediante il ciclo della macchina le informazioni create dal programmatore di un qualsiasi software con quelle immesse dall'utente.

Secondo punto, il ciclo di elaborazione delle informazioni – input, elaborazione, output – avviene istantaneamente grazie all'elettricità (in questo senso l'aggettivo “elettronico”), procedimento funzionale simboleggiato dall'effetto di senso “*feedback* in tempo reale”, per cui l'interazione e la sua rappresentazione nel mondo di gioco avviene in maniera simultanea e concomitante alla *performance* del giocatore.

Infine, la natura del codice binario (“digitale”) permette al giocatore di alterare sul piano significativo il videogioco realizzato dal programmatore, senza corromperne la logica di funzionamento. Tale manipolazione è contemplata dal software stesso, dunque la libertà d'azione del fruitore non intacca la struttura funzionale di un programma poiché è prevista da quest'ultimo. Il sistema binario digitale si traduce in forma simbolica sia nel ruolo narrante del giocatore, il quale valorizza determinati eventi nello spazio di gioco mediante la messa in relazione di determinati oggetti e algoritmi, sia nella possibilità di reiterare in maniera differente medesimi segmenti di “testo” videoludico (come iniziare nuovamente una partita e compiere scelte diverse dalla sessione di gioco precedente).

1.5.1. Lo spazio profondo: dimensione temporale e possibilità interattive

Analizzare secondo una prospettiva estetica l'interattività – l'espressione tecnomorfa peculiare dei videogiochi – implica

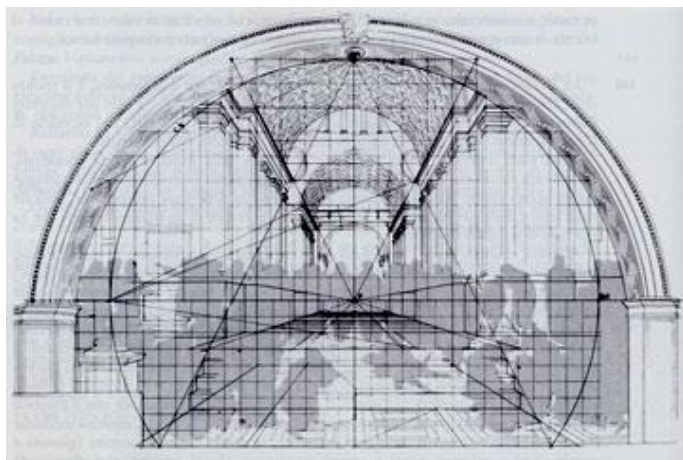
tuttavia una complementare indagine sulle caratteristiche dello spazio che struttura il mondo di gioco, in riferimento al modo in cui esso venga narrato e organizzato dalla *performance* del giocatore. Lo spazio, dunque, è il luogo privilegiato entro cui rintracciare le possibili espressioni del tecnomorfismo videoludico. Tuttavia, non bisogna considerare lo spazio videoludico coincidente *tout court* con ciò che si vede sulla "superficie" dello schermo, in quanto non si considererebbe un fattore imprescindibile come l'interattività. La necessità è individuare uno spazio "che permette di parlare d'altra cosa che dello spazio"¹²³, un "veicolo di significazione fondamentale"¹²⁴, un laboratorio analitico ove è possibile intercettare le varie espressioni che l'interattività può assumere. Tale spazio non può consistere quindi solamente in ciò che si percepisce nell'immediato e a prima vista, in "superficie".

Il tipo di spazio entro cui verrà condotta l'analisi è uno spazio impercettibile, "astratto, non direttamente visibile sullo schermo"¹²⁵. È uno spazio *in absentia*, "logico", che raffigura nella sua struttura e morfologia la visione tecnomorfa che si cela nella concezione artistica di un videogioco. Definiamo tale spazio come "spazio profondo", sia in opposizione ad uno "spazio superficiale", che contiene tutto ciò che si osserva in presa diretta sullo schermo, sia per ribadire, oltre l'intelligibilità, l'affinità omologica tra struttura profonda spaziale e struttura profonda informatica.

A nostro avviso, l'interattività può essere studiata solo entro gli aleatori confini di questo spazio, puramente noetico. Infatti, l'operazione tecnomorfa compiuta dai programmatori non è palese e manifesta (neanche a loro stessi) ma va ricercata dagli analisti per segrete omologie. Infatti, la "convergenza" tra logiche estetiche e tecnologiche "è un'ipotesi di lavoro che avanziamo noi, qui e ora, come interpreti a posteriori e da

posizioni privilegiate di osservazione"¹²⁶. Lo spazio profondo può essere inquadrato solo per via speculativa, così come è stato fatto per le dinamiche informatiche.

Lo spazio profondo dunque si distingue nettamente dallo spazio superficiale. Non è percepibile direttamente dal giocatore, ma articola endemicamente il mondo di gioco sul piano dell'espressione e dunque costituisce la base dell'esperienza estetica videoludica. Si potrebbe considerare lo spazio profondo come la "forma" aristotelica di un videogioco, la struttura soggiacente e immutabile che lo definisce e lo dinamizza. È dunque un modello ideale, la forma simbolica per eccellenza, inalterabile e ridotta all'essenza concettuale, che si pone come la raffigurazione più compiuta del tecnomorfismo che lo spazio superficiale restituisce in parte. Ad esempio, nell'arte figurativa si potrebbe intendere la costruzione prospettica a punto unico di fuga come lo spazio profondo che articola l'affresco *La scuola di Atene* (Raffaello Sanzio, 1509-1511) [15].



15. RAFFAELLO SANZIO, *La scuola di Atene*, 1509-1511. Ricostruzione esemplificativa dello spazio profondo.

La costruzione matematica della prospettiva è il simbolo meccanomorfo più didascalico della concezione spaziale uniforme e analitica, omologa ai procedimenti tecnologici termodinamici. Questo tipo di spazio profondo, non visibile ma occultato "in superficie" da colori e linee, rimane infatti invariato nella sua logica per la stragrande maggioranza di opere meccanomorfe, nonostante queste rivelino discordanti rappresentazioni sulla tela.

Lo spazio profondo non riguarderebbe solo la prospettiva e quindi il meccanomorfismo, ma anche opere elettromorfe. Lo schema compositivo di *Guernica* (P. Picasso, 1937) [16] avrebbe una propria struttura spaziale profonda. La bidimensionalità e la compenetrazione simultanea di diversi piani spaziali – per cui si intrecciano sia elementi esterni (espressi dal palazzo in fiamme a destra) sia interni all'edificio (come si evince dal lampadario al centro) – rappresentano la trasposizione elettromorfa delle logiche elettrotecniche che ignorano i tempi di percorrenza entropici delle distanze, simboleggiate invece dal senso di profondità scaturito dalla costruzione prospettica meccanomorfa.



16. P. PICASSO, *Guernica*, 1937. Ricostruzione ipotetica dello spazio profondo.

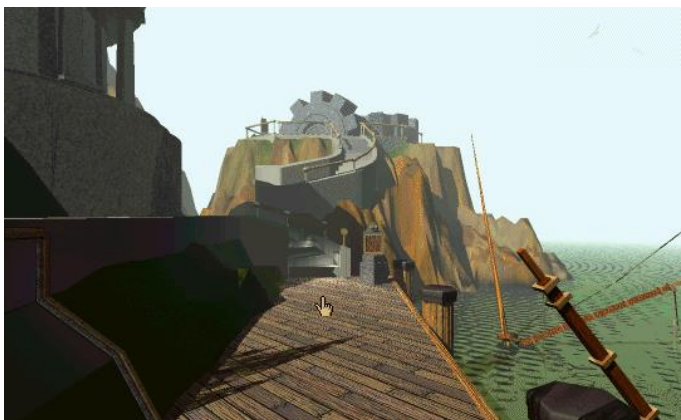
In generale, ogni opera d'arte ha un proprio spazio profondo, un'espressione concettuale più affine al pensiero tecnomorfo dell'operatore visivo che incarna o contrasta il sentire di una generazione. Anche i videogiochi hanno uno spazio profondo e uno spazio superficiale, la cui morfologia è sì influenzata da quella soggiacente ma al tempo stesso ospita elementi "accidentali", che non fanno cioè diretto riferimento alle dinamiche profonde dell'interattività bensì arricchiscono e differenziano i diversi stili videoludici.

In definitiva, un videogioco si presta ad essere esaminato secondo due livelli d'analisi, uno "profondo" e l'altro "superficiale"¹²⁷. Il livello d'analisi profondo illustra il tecnomorfismo che si cela dietro ogni videogioco, e dunque include tutti gli elementi che fanno diretto riferimento all'interattività ed esclude tutto ciò che la ignora. Il livello "testuale" profondo, in virtù della sua natura astratta e paradigmatica, permette di creare relazioni e affinità tra stili videoludici apparentemente inconciliabili.

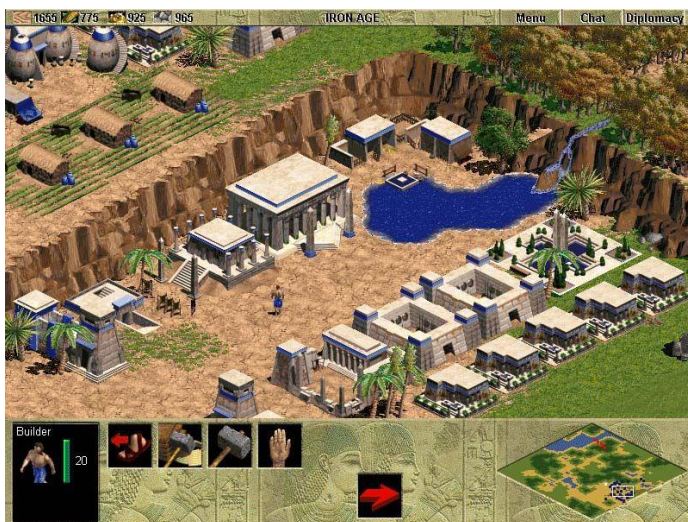
Il livello d'analisi superficiale valuta invece tutti quegli elementi che non contemplano direttamente l'interattività tecnomorfa del giocatore ma che contribuiscono ad impreziosire la forma espressiva di un videogioco. Tale livello testuale è schematizzabile in tre punti: aspetto letterario e cinematografico (trama, sistema dei personaggi, sceneggiatura, *cutscenes*, eccetera), aspetto sonoro (effetti audio, colonna sonora, dialoghi, eccetera), aspetto grafico (effetti visivi, struttura 2D o 3D, composizione e morfologia del mondo di gioco, eccetera). Il videogioco è come se fosse considerato un "testo" tradizionale, per cui il giocatore non è inteso nella sua funzione narrante ed è possibile esaminare l'opera videoludica tramite categorie ermeneutiche non specifiche. Il livello d'analisi superficiale non crea solidarietà tra

gli stili videoludici – seppur congiunti a livello profondo – ma ne marca le rispettive differenze e peculiarità.

Entrambi i livelli non sono da considerare incompatibili tra loro, bensì due modi complementari di interpretare una stessa opera videoludica che viene così ricostruita nella sua totalità espressiva. In ogni caso, sebbene tra spazio profondo e superficiale si possano instaurare richiami e riferimenti, non c'è alcuna corrispondenza deterministica tra i due livelli. Come si dimostrerà, la configurazione di un certo spazio profondo può essere presente in opere videoludiche in “superficie” inconfrontabili. Videogiochi come *Myst* (1993) [17] e *Age of Empires* (1997) [18], apparentemente alieni, condividono la medesima struttura spaziale profonda, mentre *Myst* e *Battlefield 1* (2016) [19], per quanto superficialmente affini – articolati secondo una costruzione prospettica, ad esempio – hanno ben poco in comune, almeno secondo la nostra proposta analitica.



17. *Myst*, Cyan Inc., 1993.



18. *Age of Empires*, Ensemble Studios, 1997.



19. *Battlefield 1*, Digital Illusions Creative Entertainment, 2016.

In un contesto estetico-artistico, questo fenomeno non può che essere un bene. Altrimenti, videogiochi aventi lo stesso spazio profondo offrirebbero tutti la stessa sembianza e le potenzialità artistiche sarebbero pressoché nulle. Si concretizzerebbe quello che Maietti definisce il “presunto isomorfismo”¹²⁸ tra la struttura profonda e la forma espressiva, ossia la consequenzialità meccanicistica tra la concezione spaziale e la rappresentazione mimetica di questa sul piano significativo. In realtà, il fascino di molte opere videoludiche consiste proprio nell'ambiguità che spesso si rivela nella divergenza tra una certa manifestazione superficiale e un certo tipo di spazio profondo. Ma come può quest'ultimo essere presente in titoli così palesemente diversi?

A nostro avviso, l'errore spesso commesso dalle indagini estetiche consiste nell'esaminare i videogiochi entro una dimensione analitica esclusivamente “superficiale”, come se fossero dei quadri o dei film. In riferimento a quest'ultimo caso, Maietti denuncia la criticità di un approccio simile,

in questa prospettiva, i videogame possono essere analizzati esclusivamente sulla scorta delle nozioni di critica cinematografica, mentre il percorso inverso non è praticabile. Gli aspetti dei videogiochi che non sono riconducibili alla teoria del cinema, né per similitudine né per contrasto, andranno allora perduti, e con essi, la specificità del medium¹²⁹.

Se si confrontassero invece *Myst* e *Battlefield 1* tramite la nozione dell'interattività tecnomorfa, considerando cioè le implicazioni sia della tecnologia informatica sia la *performance* del giocatore, si dovrebbe tener conto in primo luogo della dimensione temporale dello spazio. Infatti, se il giocatore interagisce con lo spazio, quest'ultimo subisce una trasformazione, che in quanto tale implica una temporalità, un cambiamento di stato da una condizione "t₁" ad una "t₂".

Si può dunque affermare che il giocatore non è solo riorganizzatore narrante dello spazio, ma anche del tempo, oggetto esso stesso delle operazioni demiurgiche. Grazie alle elaborazioni del calcolatore informatico, lo spazio videoludico non è dunque tridimensionale, bensì quadrimensionale, poiché ha come dimensione ulteriore, rispetto ad un'opera figurativa statica, la temporalità, che permette al mondo di gioco di essere rimodellato ininterrottamente. Questo vuol dire che un'analisi estetica dei videogiochi deve impennarsi sulle modalità con cui il giocatore interagisce non solo con lo spazio ma anche con il tempo.

La simbolizzazione nello spazio della dimensione temporale non è un *unicum* dei videogiochi, ma è il risultato, ancora una volta, del processo di normalizzazione del Dadaismo. In *Nudo che scende le scale* (M. Duchamp, 1912) [20] le sequenze temporali che scandiscono il movimento della figura sono raffigurate in rispettivi piani spaziali che si sovrappongono, a simboleggiare lo scardinamento della staticità monoculare

prescritta dalla prospettiva rinascimentale. Ispirato da letture come quelle del romanzo fantascientifico di Gaston de Pawlowsky *Viaggio nel paese della quarta dimensione*¹³⁰, Duchamp di fatto insiste nelle proprie creazioni, come il *Grande Vetro* (1915-1923) [21], sull'aspetto multidimensionale dello spazio.



20. M. DUCHAMP, *Nudo che scende le scale*, 1912.



21. M. DUCHAMP, *Grande Vetro*, 1915-1923.

Grazie alla macchina informatica, le ricerche artistiche degli operatori Dada si “normalizzano” nei videogiochi. Infatti, se nelle avanguardie storiche – a causa del supporto “termodinamico” utilizzato, come la tela o del vetro – la temporalità è solamente raffigurata e dunque colta esclusivamente con uno sforzo concettuale ed interpretativo, nei videogiochi è possibile fare esperienza diretta del carattere dinamico e processuale dello spazio videoludico. Come riflette Domenico Mediatì,

oggi lo strumento informatico rende agevolmente disponibile la fruizione di uno spazio quadrimensionale, in cui l'immissione della variabile temporale consente l'introduzione del movimento nella formazione dei processi creativi e nella rappresentazione degli oggetti. Un'entità da sempre presente nella percezione dello spazio empirico diviene, finalmente, riproducibile¹³¹.

1.5.2. La protesi digitale: il simulacro e l'inquadratura

Data la natura temporale dello spazio videoludico, è indispensabile far riferimento alla “narratività”, la teorizzazione semiotica che descrive in modo rigoroso come avvengano le trasformazioni spazio-temporali compiute da delle istanze¹³². La semiotica ci aiuterà a illustrare in che cosa consista effettivamente l'interattività e dunque il sistema simbolico dei videogiochi. Mediante la nozione di “Programma Narrativo” si riveleranno le dinamiche profonde del tecnomorfismo videoludico, il nostro punto di partenza per qualsiasi tipo di indagine estetica.

È necessario tuttavia premettere che i concetti della semiotica non saranno applicati in maniera intransigente e sistematica, ma solo come strumenti interpretativi in senso operativo. Non si rintracceranno, ad esempio, tutte le varie istanze attanziali, gli

Oggetti di Valore, i Destinanti, eccetera. Si rischierebbe infatti, oltre che invadere eccessivamente il campo della semiotica ed ignorare quello dell'estetica, di impostare un'analisi fallace, in quanto il Programma Narrativo è stato concepito originariamente per confrontarsi non con il *medium* videoludico bensì con opere letterarie. In definitiva, si prenderanno in prestito alcune chiavi di lettura ricavate dai principi della narratività, che saranno quindi riformulate in vista di una definizione più compiuta dell'interattività tecnomorfa.

In sintesi, il Programma Narrativo indica secondo modelli teorici lo scopo di una qualsiasi azione compiuta da un Soggetto e definisce il modo in cui egli intende conseguirlo¹³³. L'alterazione del mondo di gioco è dovuta da un' "azione progettata dal Soggetto"¹³⁴, nel nostro ambito il giocatore, che avvia un "racconto [...] di equilibri che si disfano e si ricostituiscono, di fratture e ricomposizioni, di sopravvenute mancanze e successive appropriazioni"¹³⁵. La "narratività" non è quindi da intendere da un punto di vista letterario, ma come l'insieme di meccanismi logici attraverso cui il giocatore intraprende una serie di strategie per realizzare un obiettivo. Il modo con cui il giocatore altera lo spazio non è infatti caotico, ma strutturato secondo "alcune fasi tipiche, logicamente ordinate"¹³⁶.

È dunque necessario coniare in questa fase una nozione che indichi la capacità del giocatore di alterare un mondo di gioco quadrimensionale secondo delle dinamiche ricorrenti: la "protesi digitale"¹³⁷. Come lo spazio profondo, la protesi digitale è un paradigma ideale, non percepibile nello "spazio superficiale" dello schermo ma un'ipotesi di lavoro attraverso cui comprendere come l'interazione del giocatore è regolamentata e circoscritta in un determinato videogioco. La protesi digitale è la "porta di accesso al mondo di gioco"¹³⁸, il prolungamento virtuale (una "protesi", appunto) del corpo

fisico del giocatore nello spazio videoludico, uno strumento digitale attraverso cui egli manipola l'opera del programmatore.

La protesi digitale è la forma tecnomorfa più rappresentativa del linguaggio videoludico, in quanto contempla gli strumenti offerti al giocatore per modificare direttamente il mondo di gioco ("interattività") e per riconfigurarlo sul piano dell'espressione (*performance* "narrante") tramite il *feedback* in tempo reale ("simultaneità"). L'interazione del giocatore è prescritta in tutte le sue sfaccettature dalla protesi digitale, che si costituisce come *conditio sine qua non* affinché un videogioco possa veramente essere tale, ossia interattivo¹³⁹. Determinare che tipo di protesi digitale contraddistingue un videogioco permette di inquadrarne lo stile espressivo, ossia il modo in cui il giocatore è spinto a riorganizzare lo spazio e il tempo.

Per individuare il modello di protesi digitale che si intende esaminare è necessario innanzi tutto stabilire cosa ricada o meno sotto il controllo diretto del giocatore e in che tipo di spazio profondo egli eserciti la sua funzione narrante e demiurgica. Infatti, dato che la fruizione di un videogioco non è un monologo ma un dialogo con un programmatore *in absentia*, sussiste uno spazio "eterotopico"¹⁴⁰ in cui il Soggetto riveste la funzione passiva di Destinatario di una Manipolazione¹⁴¹ e di una Sanzione¹⁴². Per esigenze di sintesi, possiamo riassumere tutte le istanze riferite alla Manipolazione e alla Sanzione nell'espressione generica "mondo di gioco", quell'entità complessiva progettata dal programmatore che mediante strategie testuali ed effetti di senso manipola e sanziona il giocatore tramite determinati attanti.

Escludendo gli spazi eterotopici possiamo quindi circoscrivere ulteriormente l'ambito d'interazione spaziale della protesi digitale. Gli spazi coinvolti direttamente dalla narrazione

demiurgica sono gli spazi "topici", che si dividono in "spazi paratopici" e "spazi utopici", in cui si svolgono rispettivamente i "momenti pragmatici" del Programma Narrativo, ossia la Competenza e la *Performance*¹⁴³.

La Competenza consiste nell'acquisizione di tutte le "competenze" che servono al Soggetto per poter ottenere l'Oggetto di Valore e realizzare dunque lo scopo prefigurato nel Programma Narrativo. La Competenza avviene nello spazio "paratopico", in cui il giocatore assume le modalità del "potere" o del "sapere". La *Performance*, invece, è "il momento *clou* del racconto, quello in cui Soggetto e Anti-soggetto si scontrano per il raggiungimento dell'Oggetto di Valore"¹⁴⁴. Nello spazio utopico si concretizza pertanto la manipolazione spaziale vera e propria, l'alterazione dello stato di un Programma Narrativo e lo scompaginamento degli equilibri nello spazio del mondo di gioco. Secondo la nostra prospettiva, gli strumenti di cui la protesi digitale dispone per poter attuare una Competenza e una *Performance* sono rispettivamente l'"inquadratura" e il "simulacro".

Il simulacro è il simbolo più immediato della presenza del giocatore nel mondo di gioco. Il simulacro rappresenta sincronicamente sul piano significante l'azione performativa del giocatore. Per fare un esempio concreto, nel sistema operativo Windows il puntatore del mouse è come se fosse il simulacro dell'utente, i cui movimenti della mano, grazie all'elaboratore elettronico, trovano corrispondenza istantanea e continuativa nella traslazione del puntatore su schermo, come se fosse il "dito" virtuale dell'utilizzatore. Il simbolismo simulacrale, ossia tutti quegli elementi che simboleggiano nello spazio la *Performance* del giocatore, è imprescindibile in un videogioco, in quanto non c'è interazione senza un simulacro. Esistono tantissimi tipi di simulacro. Si pensi ad esempio ai "tetramini"¹⁴⁵ in *Tetris*. Quando uno di essi cade, questo

risponde alle azioni del giocatore, che lo ruota o lo sposta nello spazio in modo che si vada ad incastrare con i pezzi sottostanti, al fine di creare una riga orizzontale senza interruzioni. Un tetramino che precipita, dunque, è un simbolo simulacrale, in quanto proietta simultaneamente sullo schermo la narrazione spaziale del giocatore. In definitiva, tutto può essere un simulacro, da personaggi a tutto tondo come Jacob Frye di *Assassin's Creed: Syndicate* fino agli scarni tetramini di *Tetris*.

Sono necessarie a questo punto tre precisazioni. Innanzitutto, i simulacri non devono essere necessariamente tangibili nello spazio superficiale, ma possono essere impliciti o "trasparenti"¹⁴⁶. Ad esempio, in alcuni videogiochi "in prima persona" come *Battlefield 1* [19], dal momento che si osserva il mondo di gioco direttamente con gli occhi del simulacro, quest'ultimo potrebbe essere non visibile sullo schermo – ad esclusione delle braccia e dell'arma impugnata – ma il giocatore ne avrebbe comunque contezza, in quanto percepirebbe un'entità che governa e che gli permette di esplorare il mondo di gioco.

Tuttavia, ed è la seconda premessa, la *Performance* non riguarda solo il "muoversi", ma tutte quelle azioni che abbiano un impatto a livello narrativo e generino dunque degli eventi. Ad esempio, il simulacro Mario di *Super Mario Bros* non sa solo saltare mediante la pressione del tasto "A" del controller NES. Se ottiene il *power-up* "Fiore di Fuoco", si trasforma in "Mario Fuoco" e può scagliare palle infuocate contro i nemici [22].



22. *Super Mario Bros*, Nintendo, 1985.

Le palle di fuoco, si badi, non sono dei simulacri, non sono cioè la rappresentazione dell'interazione ma del risultato dell'interazione. Si ricorda infatti che il simulacro è la raffigurazione simultanea degli input del giocatore, in questo caso della pressione del tasto "B" del controller NES. La *Performance* simulacrale nell'esempio in questione è quindi lo "scagliare qualcosa", evento algoritmico simboleggiato dall'animazione del braccio di Mario, che tira palle di fuoco di cui il giocatore non può controllare la traiettoria. Il simulacro deve fare sempre riferimento ad eventi concomitanti agli input del giocatore, come sparare con un click del mouse; aprire, chiudere, comprare o vendere con un pulsante della tastiera o del controller; correre, rotolare, nuotare, schivare con le frecce direzionali o le levette analogiche; eccetera.

Infine, non è detto che il simulacro debba coincidere obbligatoriamente con l'entità-personaggio – che definiremo d'ora in poi *avatar* – che ricade sotto il dominio del giocatore. Si considerino *Myst* [17] ed *Age of Empires* [18]. Il simulacro non corrisponde al protagonista che deve risolvere enigmi in *Myst* o

alle varie unità belliche e civili agli ordini del giocatore in *Age of Empires*, bensì al puntatore, le cui traslazioni visibili nello spazio superficiale simboleggiano in simultanea i movimenti fisici del mouse compiuti dal fruitore. Quest'ultimo, infatti, non controlla direttamente le azioni degli *avatar* – il protagonista o le unità – ma ne direziona i movimenti utilizzando il puntatore-simulacro che risponde invece simultaneamente alla sua *performance*. Ciò non esclude una tendenza a far coincidere in particolari stili videoludici l'*avatar* con il simulacro, come in *Super Mario Bros*, tendenza che troverà spiegazione nelle successive argomentazioni.

Secondo la nostra proposta d'indagine – che prescinde, lo si ricorda, da valutazioni di carattere semiotico – lo strumento offerto al giocatore per acquisire Competenza nello spazio di gioco è l'inquadratura. Infatti, nell'osservare lo schermo il giocatore si dota di una modalità del "sapere" e del "potere" per affrontare le varie peripezie e superarle al meglio. Come si evince in figura 23, il giocatore analizzando l'inquadratura "sa" che per "poter" rivelare il contenuto della scatola deve saltare sul posto una volta posizionato l'*avatar*-simulacro Mario sotto di essa.



23. *Super Mario Bros*, Nintendo, 1985.

Nell'esempio, l'inquadratura fornisce inoltre preziose informazioni (Competenze) al Soggetto, mostrando elementi narrativi non trascurabili per la buona riuscita dei propositi del giocatore. Tra questi, ad esempio, spicca un "Oppositore", il Koopa Troopa¹⁴⁷, che si dirige pericolosamente verso la posizione dell'avatar. Inoltre, l'inquadratura rivela ("sapere") che c'è un spazio vuoto abbastanza ampio per ("potere") essere attraversato con un salto, in modo da oltrepassare indenne l'Oppositore e raggiungere l'obiettivo. In aggiunta, la figura dell'avatar così come è rivelata dall'inquadratura indica ("sapere") come Mario sia nello stadio normale, e dunque il contatto diretto con il Koopa può causare la morte dell'eroe ("non potere").

In definitiva, l'inquadratura, nel fornire Competenza palesando informazioni utili al Soggetto per eseguire la *Performance*, ospita lo spazio paratopico, uno spazio cognitivo in cui il giocatore diventa consapevole di ciò che può fare (saltare sopra o oltre il Koopa) e non può fare (procedere orizzontalmente, pena la collisione fatale con il Koopa). L'inquadratura videoludica è dunque lo spazio visibile

contenuto entro i confini della finestra di gioco, spesso coincidenti con i bordi dello schermo. Più tecnicamente, possiamo definire inquadratura lo spazio superficiale percepito in un dato istante dal giocatore ed iscritto entro limiti non concepiti all'interno del mondo di gioco ma imposti dall'hardware (come i bordi fisici dello schermo se il videogioco è in "modalità schermo intero") o dal software (come i bordi virtuali della finestra se il videogioco è in "modalità finestra").

Tale definizione di inquadratura è ben diversa da quella cinematografica; infatti, non hanno niente a che vedere l'una con l'altra. Come osserva Villa,

un film interamente in soggettiva come [...] *La donna del lago* non regge, dopo un po' risulta noioso ed eccessivamente artificioso [...] la soggettiva cinematografica è una forzatura, quella videoludica no. [...] Nel videogioco non c'è montaggio, e non c'è nemmeno profondità di campo propriamente detta. [...] Se per il cinema la profondità di campo è una scoperta e una conquista espressiva, per il videogioco lo è il suo contrario, la sfuocatura. [...] Non c'è un'alternanza del punto di vista paragonabile a quella filmica; non c'è per esempio, un passaggio da una oggettiva a una soggettiva che sia incorporato nel montaggio. Di norma, nei videogiochi non c'è nemmeno un montaggio¹⁴⁸.

L'inquadratura, come si vedrà nei prossimi paragrafi, è fondamentale per un certo tipo di stili videoludici. Infatti, esistono videogiochi in cui è possibile riconfigurarla mediante input periferici e riorganizzare dunque il campo visivo attraverso cui si osserva una parte di mondo di gioco. Quindi, non tutto ciò che risponde all'input del giocatore è necessariamente il simulacro. Nella versione di *Battlefield 1* [19] per PC, ad esempio, se si trascina solamente il mouse – senza cliccare – non verrà manovrato il simulacro, bensì

l'inquadratura. La possibilità di gestire quest'ultima implica la nozione di "fuoricampo", cioè l'insieme di elementi che si trovano oltre i limiti di una data inquadratura e il cui disvelamento è necessario o quantomeno proficuo per proseguire nel gioco. Gli spazi del fuoricampo sono intuiti dal giocatore e per questo egli è stimolato ad esplorare il mondo di gioco restante. Come illustra Villa: "il fuoricampo si fa tangibile ogni qual volta siamo coscienti della capacità del software di calcolare anche ciò che non ci fa vedere"¹⁴⁹ (un "sapere" di "non sapere").

Ma, come si sarà intuito, non tutti i videogiochi consentono il controllo dell'inquadratura, cioè non valorizzano l'interazione attiva con il fuoricampo. *Tetris*, ad esempio, racchiude tutto ciò che ha da mostrare in un'unica inquadratura, o quantomeno ciò che avviene al di fuori dei suoi confini non compete al giocatore. A differenza della manipolazione simulacrale, sempre operativa in ogni videogioco, esistono dunque opere videoludiche in cui è possibile reimpostare direttamente il campo visivo, come in *Battlefield 1*; altre invece, come *Tetris*, non lo consentono. Come si vedrà, la possibilità di riorganizzare l'inquadratura e i suoi confini sarà una caratteristica peculiare di tipologie stilistiche videoludiche, che puntano a valorizzare lo sguardo digitale del giocatore e ad instaurare di conseguenza un certo tipo di sistema simbolico. Il controllo diretto dell'inquadratura non è pertanto un fattore comune a tutti i videogiochi, ma la sua presenza o meno è linea di demarcazione tra gli stili videoludici e dunque fondamentale per la nostra indagine.

La gestione dell'inquadratura nella maggior parte dei casi non altera gli equilibri della narratività. A differenza della "narrazione performativa" compiuta dalla *Performance* simulacrale – saltare, sparare, comprare, correre, accovacciarsi, aprire, eccetera – la riconfigurazione del

campo visivo non genera eventi nel mondo di gioco ma permette una "narrazione cognitiva", una ricerca di tutti quegli elementi occlusi nel fuoricampo che forniscano una Competenza. Se si volesse semplificare, la protesi digitale è come se avesse per "occhi" l'inquadratura e per "braccia" il simulacro.

Simulacro e inquadratura, laddove è possibile controllarla, sono quindi gli strumenti della protesi digitale che interagiscono con lo spazio topico, simboli tecnomorfi delle capacità del giocatore di poter manipolare il mondo di gioco sul piano dell'espressione. Entrambi innescano la dimensione temporale dello spazio e sono da considerarsi in perenne condizione dinamica, fintantoché il giocatore instaura un rapporto interattivo con la macchina. A differenza dell'astratta protesi digitale, l'inquadratura e il simulacro possono essere riscontrati empiricamente sia nello spazio superficiale che nel sistema di input.

Per chiarire concretamente la doppia costituzione della protesi digitale, si riportano nelle seguenti immagini alcuni esempi di periferiche dedicate alla fruizione videoludica. Nei cerchi e riquadri rossi sono indicati tutti i dispositivi di input che il giocatore generalmente utilizza per controllare simulacro; nei gialli, invece, quelli per controllare l'inquadratura. Si noti come la gestione simulacrale sia sempre contemplata in tutte le periferiche, mentre quella dell'inquadratura può anche non essere presente [25, 26].



24. Xbox One Controller (2013).



25. Gamepad del NES (1983).



26. Game Boy Color
(1998).



27. Mouse e tastiera.



28. Visore per la realtà virtuale.



29. Volante e pedali per videogiochi.

Riassumendo, la protesi digitale agisce nello spazio profondo topico, in cui il giocatore altera e riorganizza il mondo di gioco mediante l'imprescindibile narrazione performativa del simulacro nello spazio utopico e l'eventuale narrazione cognitiva dell'inquadratura nello spazio paratopico. Lo spazio topico è dunque il regno del giocatore-demiurgo, la cui presenza nel mondo di gioco è simboleggiata dalla protesi digitale. Viceversa, nello spazio eterotopico si esprimono le Manipolazioni e le Sanzioni volute dal programmatore-Creatore. L'oscillazione di equilibri narrativi tra questi due spazi è espressione tecnomorfa delle logiche del ciclo della macchina (dialettica programmatore-giocatore) e del sistema binario digitale. Lo stile di un videogioco riguarderebbe pertanto il modo in cui le interazioni tra spazio eterotopico e spazio topico avvengono e sono espresse.

PROGRAMMATORE		GIOCATORE	
<i>Text section</i>		<i>Heap, data section, stack</i>	
Spazio eterotopico Mondo di gioco		Spazio topico	
		<u>Spazio paratopico</u>	<u>Spazio utopico</u>
		Protesi digitale	
		Narrazione demiurgica	
		Inquadratura	Simulacro
		Narrazione cognitiva	Narrazione performativa
Manipolazione	Sanzione	Competenza	Performance

30. La narratività spaziale videoludica.

In questa trattazione, ci si soffermerà sull'analisi dello spazio topico, sfera di competenza del giocatore e della sua protesi

Giacomo Pettinato

digitale. In particolare, si valuterà la relazione tra controllo del simulacro e controllo dell'inquadratura, dialettica che verrà definita "ritmo narrativo" e da cui si delineeranno i diversi stili videoludici.

Note

¹ Cfr. M. PELLITTERI, M. SALVADOR, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunué S.r.l., Latina, 2014, p. 17.

² I videogiochi concepiti prima di questo periodo, infatti, non sono presi in considerazione data la loro natura sperimentale e il loro essere fruiti da una ristrettissima cerchia di utenti.

³ *Computer Space*, Syzygy Engineering, 1971. Cfr. D. THOMAS, K. ORLAND, S. STEINBERG, *The videogame style guide and reference manual*, Power Play Publishing, 2007, pp. 79-82

⁴ Cfr. M. PELLITTERI, M. SALVADOR, cit., p. 27-28.

⁵ R. BARILLI, cit., pp. 69-70.

⁶ Ivi, p. 181.

⁷ L'espressione è di McLuhan. M. MCLUHAN, cit. ivi, p. 180.

⁸ Ivi, p. 84.

⁹ A tal proposito, si ricorda il movimento Neodadaista sviluppatosi a cavallo tra gli anni Cinquanta e Sessanta.

¹⁰ F. ALINOVİ, *Dada anti-arte e post-arte*, G. D'Anna, Messina-Firenze, 1980, p. 5.

¹¹ Ivi, p. 61.

¹² Le osservazioni sono state formulate da Duchamp nel 1957, durante una conferenza alla Convenzione della Federazione americana di Houston riguardante l'Atto creativo, cit. in A. SCHWARZ, *La Sposa messa a nudo in Marcel Duchamp, anche*, Einaudi, Torino, 1974, pp. 276-278.

¹³ F. ALINOVİ, cit., p. 38.

¹⁴ La definizione è di Duchamp, coniata negli appunti della *Boîte verte*. Cfr. M. DUCHAMP, *La mariée mise à nu par ses Célibataires, même*, Ed. Rose Sélavy, Paris, 1934. Trad. it. in A. BONITO OLIVA (a cura di), *Mercante del segno*, Lerici, Cosenza, 1978, p. 47.

¹⁵ J. E. CHARON, cit. in F. ALINOVİ, cit., p. 57.

¹⁶ F. ALINOVİ, cit., p. 63.

¹⁷ R. BARILLI, cit., p. 173.

¹⁸ Ricordiamo in proposito l'opera di M. Duchamp, *Aria di Parigi* del 1919.

¹⁹ Pseudonimo con cui Duchamp si firma nell'orinatoio.

²⁰ [s.f.], *The Richard Mutt Case*, in «The Blind Man», n. 2, maggio 1917, trad. mia.

²¹ La devalorizzazione della figura dell'autore è condotta con ironia emblematica da Duchamp, che si firma "R. Mutt 1917" nell'orinatoio.

²² R. BARTHES, *La morte dell'autore*, in *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, trad. it., Einaudi, Torino, 1988, pp. 51-56. Riteniamo emblematica la data di pubblicazione del saggio, che nei contenuti e nei temi affrontati è come se instaurasse un'affinità "omologica" con le ricerche espressive dei movimenti artistici "dopo il '68".

²³ R. BARTHES, *La morte dell'autore*, cit., p. 56. È evidente che Barthes indirizza le sue analisi alla letteratura, ma il ruolo del fruitore così definito è valido anche per il nostro ambito di ricerca. Significativo è l'utilizzo del pronome indefinito "qualcuno", poiché per Barthes (e anche per noi) autore e fruitore non indicano delle persone ma delle funzioni logiche e testuali.

²⁴ F. PICABIA, *Verso l'amorfismo*, in A. SCHWARZ (a cura di), *Almanacco dada*, trad. it., Feltrinelli, Milano, 1976, pp. 17-18.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ Ovviamente, l'autore Dada non scompare mai del tutto dato che è comunque lui a operare la "scelta" dell'oggetto (come un *ready-made*) destinato a diventare opera, seppur senza imprimergli uno stile personale e riconoscibile. In questa fase si vuol far emergere, più che altro, l'impossibilità di concretare sul piano significativo lo scambio di informazioni tra autore e fruitore, in assenza di un supporto elettrotecnico come la macchina informatica.

²⁹ Ad esempio, molti *controller* di nuova generazione hanno in dotazione dei sistemi di vibrazione, che si avviano a seconda di particolari eventi nel mondo di gioco per produrre determinati effetti di senso (tensione, pericolo, allarme, eccetera).

³⁰ Cfr. A. MARENGO, A. PAGANO (a cura di), *Informatica di base*, McGraw-Hill Education, Milano, 2016, p. 4.

³¹ Cfr. *ivi*, pp. 2-3.

³² P. ATZENI, cit. in *ivi*, p. 7.

³³ I. FULCO, *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*, in M. BITTANTI (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, cit., p. 51.

³⁴ Il Nintendo Entertainment System (NES) è la console grazie a cui *Super Mario Bros* viene eseguito.

³⁵ C. MOLINA, *Fall Out*, in M. BITTANTI (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, costlan editori S.r.l., Milano, 2005, p. 196.

³⁶ Per approfondimenti tecnici sui sistemi di ingresso e uscita cfr. C. HAMACHER et al., *Introduzione all'architettura dei calcolatori*, trad. it., McGraw-Hill, Milano, 2013, pp. 221-254.

³⁷ Il processo è descritto, in informatica, nell'insieme di operazioni di ingresso e uscita. Cfr. ivi, pp. 109-142.

³⁸ Cfr. A. MARENGO, A. PAGANO (a cura di), cit., pp. 3-4.

³⁹ In tal senso è possibile notare come i videogiochi rispondano a criteri di multisensorialità e multimedialità. In questo elaborato, tuttavia, non si affronteranno tali aspetti dato che non sono ritenuti parte della struttura profonda videoludica, o meglio non costituiscono la differenza specifica rispetto ad altri settori artistici. Per un approfondimento sul concetto di multimedialità cfr. G. COSENZA, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari, 2004, p. 23.

⁴⁰ Uno dei nemici più classici del brand Mario della casa nipponica Nintendo. Ha l'aspetto fumettistico di un fungo.

⁴¹ È un motivetto musicale breve e squillante, che in *Super Mario Bros* simboleggia il conseguimento di un'azione con esito positivo.

⁴² C. MOLINA, *La conversazione testuale nel computer. Game Unidentified Fun Object*, cit., p. 140.

⁴³ Si tiene a precisare che creare in senso stretto un videogioco e fruirne mediante input periferico sono operazioni ben distinte e non coincidenti. In questa fase, si vuole piuttosto sottolineare come nella ricezione stessa sia contemplata una funzione "creatrice" per mezzo della manipolazione interattiva, differente pertanto dalle competenze autoriali del programmatore.

⁴⁴ Eskelinen cit. in C. MOLINA, *La conversazione testuale nel computer. Game Unidentified Fun Object*, in M. BITTANTI (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Edizioni Unicopli, Milano, 2002, p. 132.

⁴⁵ Cfr. M. MCLUHAN, *La Galassia Gutenberg*, trad. it., Armando, Roma, 1976.

⁴⁶ In informatica il software è un qualsiasi programma eseguibile, come lo è un videogioco. Software, programma e videogioco sono da considerarsi termini equivalenti in questa sede.

⁴⁷ È l'insieme delle componenti fisiche e tangibili: cablaggi, alimentatori, unità di memoria, ecc...

⁴⁸ F. ALINOVI, *Serie videoludere. Spunti per una riflessione sul videogioco*, in M. BITTANTI (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, cit., p. 24.

⁴⁹ Cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, *Java Software Solutions. Foundations of Program Design*, Pearson Education Limited, Harlow, 2015, p. 42.

⁵⁰ Cfr. A. SILBERSCHATZ, P.B. GALVIN, G. GAGNE, *Operating system concepts*, John Wiley & Sons, Hoboken, 2009, p. 102.

⁵¹ Una sorta di "magazzino" virtuale, spesso associato all'hard disk o a CD, DVD, floppy disk, memorie flash, nastri magnetici. È definita anche come memoria non volatile e memoria di massa, in quanto vi viene depositata una grande quantità di dati, sostanzialmente inerte, a meno di un intervento attivo dell'utente che decide di rendere operativi i software in essa contenuti. Quando è operativo, il programma viene gestito invece dalla memoria centrale. Per approfondimenti sui sistemi di memoria cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, cit., p. 41; C. HAMACHER *et al.*, *Introduzione all'architettura dei calcolatori*, trad. it., McGraw-Hill, Milano, 2013, pp. 255-320.

⁵² Cfr. A. SILBERSCHATZ, P.B. GALVIN, G. GAGNE, cit., pp. 9-10.

⁵³ Cfr. A. MARENGO, A. PAGANO (a cura di), cit., p. 41.

⁵⁴ Cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, cit., p. 41-42.

⁵⁵ Nell'accesso sequenziale il recupero delle informazioni avviene in una successione ordinata, premeditata a priori, così come leggere un libro implica sfogliarlo pagina per pagina in maniera sequenziale. In informatica, tale processo è generalmente associato al meccanismo con cui funziona un disco rigido (o *hard disk*) che incide o rintraccia i dati su partizioni definite e individuabili nello spazio fisico. Le informazioni sono reperite tramite lo spostamento di una testina su un disco magnetico, testina posta su un braccio "meccanico" che descrive una traiettoria da una certa posizione di partenza ad una d'arrivo. Vi è dunque un tempo di percorrenza di una distanza, che è irrisorio invece nella memoria ad accesso casuale della tecnologia elettronica RAM. Cfr. A. SILBERSCHATZ, P.B. GALVIN, G. GAGNE, cit., pp. 431-432.

⁵⁶ Cfr., p. 102; LEWIS, W. LOFTUS, cit., p. 44.

⁵⁷ *Ibidem*.

⁵⁸ L'esperienza interattiva offerta da un titolo videoludico, spesso espressione della sua qualità intrinseca. Cfr. T. DAVID, O. KYLE, S. SCOTT, *The videogame style guide and reference manual*, Power Play Publishing, 2007, p. 33.

⁵⁹ A. MENEGHELLI, cit., p. 80.

⁶⁰ Cfr. A. MARENGO, A. PAGANO (a cura di), cit., pp. 55-56; J. LEWIS, W. LOFTUS, cit., p. 43.

⁶¹ Cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, cit., p. 43.

⁶² *Ibidem*.

⁶³ Cfr. *ivi*, p. 44-45.

⁶⁴ Cfr. *ivi*, p. 43.

⁶⁵ Cfr. A. MARENGO, A. PAGANO (a cura di), *cit.*, pp. 55-56.

⁶⁶ Non pienamente democratica, ovviamente. Infatti, i processi con cui funziona la CPU sono prestabiliti da una delle due parti in causa, cioè dal programmatore.

⁶⁷ Cfr. F. ALINOVI, *cit.*, p. 61.

⁶⁸ Cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, *cit.*, p. 40.

⁶⁹ K. SCHWITTERS, *cit.* in F. ALINOVI, *cit.*, 78.

⁷⁰ *Ivi*, p. 79.

⁷¹ Deriva da una scritta pubblicitaria *Kommerz und Privatbank*. Cfr. F. ALINOVI, *cit.*, p. 78.

⁷² *Ibidem*.

⁷³ Cfr. A. MARENGO, A. PAGANO (a cura di), *cit.*, pp. 26-27.

⁷⁴ PLATONE, *Repubblica*, Libro X, 598bc. Per "verità" Platone fa riferimento all'essenza universale e necessaria di una cosa, l'"albero in sé", non conoscibile tramite i sensi nella sua integrità ma solo in una sua "piccola parte", colta dalla vista a seconda della posizione spaziale dell'osservatore e dell'oggetto osservato.

⁷⁵ Cfr. A. MARENGO, A. PAGANO (a cura di), *cit.*, p. 27.

⁷⁶ Eseguite, come è stato approfondito, dalla CPU, secondo un ristretto numero di operazioni definite "set di istruzioni", come addizione, classificazione e raffronto tra valori numerici diversi.

⁷⁷ 8-bit costituiscono l'unità di misura fondamentale del codice informatico digitale, il byte. Cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, *cit.*, p. 40.

⁷⁸ Il codice ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*) è un codice standard a 8-bit, cioè 256 combinazioni di "acceso" e "spento".

⁷⁹ K. SCHWITTERS, *cit.* in F. ALINOVI, *cit.*, 78.

⁸⁰ Cfr. A. MARENGO, A. PAGANO (a cura di), *cit.*, p. 72.

⁸¹ R. BARILLI, *cit.*, p. 168. Per una lettura fenomenologica dei principi di astrazione scaturiti dalle varie tecniche "divisioniste" della storia dell'arte, si cfr. R. BARILLI, *Dal mosaico bizantino al retino elettronico*, in «Ars», 2, febbraio 2000, pp. 68-80.

⁸² Principio ispirato dalle teorizzazioni di Chevreul. In questa sede, per ragioni di sintesi, la questione triarchica della pittura seuratiana non può essere approfondita, nonostante la luce costituisca un elemento fondamentale. Per approfondimenti cfr. G. CRICCO, F.P. DI TEODORO, *Itinerario nell'arte. Dall'Età dei Lumi ai giorni nostri*, Zanichelli, Bologna, 2005, p. 730.

⁸³ Come i *byte* (8-bit); *kilobyte* (circa mille byte); *megabyte* (circa un milione di byte); *gigabyte* (circa un miliardo di byte); *terabyte* (circa mille miliardi di byte). Cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, cit., p. 40.

⁸⁴ Anche il telegrafo, infatti, opera su un linguaggio digitale, il codice Morse.

⁸⁵ È possibile modificare stringhe di codice durante la fruizione, ad esempio, attraverso l'utilizzo di una particolare tipologia di *cheat* (trucco, imbroglio), definita *code injection*. Questa è un'"iniezione" di un nuovo algoritmo che scompagina le dinamiche di gioco originariamente intese dall'autore, in genere adoperata per facilitare il superamento del gioco o per scatenare curiosi eventi imprevedibili. È comunque una fruizione del tutto eccezionale, che può anche provocare il *crash* del videogioco, cioè l'interruzione improvvisa dell'esecuzione del software a seguito di un malfunzionamento.

⁸⁶ Cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, cit., p. 52.

⁸⁷ G. BETTETINI, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Milano, 1996, p. 165. L'enunciatore è il programmatore.

⁸⁸ Cfr. M. GABBRIELLI, S. MARTINI, *Linguaggi di programmazione. Principi e paradigmi*. McGraw-Hill, Milano, 2005, pp. 27-28.

⁸⁹ Aristotele, cit. in N. ABBAGNANO, G. FORNERO, *Protagonisti e Testi della filosofia*, Volume A, Tomo 1, Paravia, Milano, 1999, p. 275.

⁹⁰ *Ibidem*.

⁹¹ Il programmatore in tal senso è definito da Maietti "Creatore Modello". Cfr. M. MAIETTI, cit., pp. 116-117.

⁹² M. GABBRIELLI, S. MARTINI, cit., p. 208.

⁹³ Cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, cit., p. 91.

⁹⁴ Quando Mario è in modalità "Super Mario", dopo aver interagito con un Super Fungo che ne ha aumentato le dimensioni, acquisisce una quantità di salute maggiore rispetto alla modalità standard "Mario", quando cioè è di piccole dimensioni. Se viene toccato da un nemico in questa fase, non morirà ma perderà salute, rimpicciolendosi e tornando semplicemente Mario. Spetta al giocatore ottenere dunque quantità di salute maggiore per facilitare il superamento delle peripezie, perché la quantità di salute in modalità standard "Mario" è minima, e qualsiasi collisione con un nemico è fatale. Ciò non toglie che il giocatore sia comunque libero di affrontare il mondo di *Super Mario Bros* senza ricercare alcun vantaggio, per aumentare il grado di sfida ad esempio.

⁹⁵ Memorizzati nei segmenti *heap*, *data section* e *stack* quando un programma o un videogioco è operativo.

⁹⁶ Cfr. J. LEWIS, W. LOFTUS, cit., p. 91.

⁹⁷ Il giocatore in tal senso è definito da Maietti "Giocatore Modello". Cfr. M. MAIETTI, cit., p. 166.

⁹⁸ A. MENEGHELLI, cit., p. 81. Per "game" si intende in questa sede il codice sorgente.

⁹⁹ La regolamentazione per Molina avviene tramite *script*. Cfr. C. MOLINA, *La conversazione testuale nel computer. Game Unidentified Fun Object*, cit., p. 164.

¹⁰⁰ Cfr. A. MARENGO, A. PAGANO (a cura di), cit., p. 35; M. GABBRIELLI, S. MARTINI, cit., p. 208.

¹⁰¹ Incarnata nei personaggi di Jacob Frye o Evie Frye, entrambi giocabili.

¹⁰² Durante le sessioni di combattimento.

¹⁰³ Si noti la dialettica tra meccanomorfismo ed elettromorfismo, che richiama in un certo senso il grafo spiraliforme di Wölfflin. Sulle relazioni tra questi due sistemi simbolici e gli stili videoludici si rimanda al secondo capitolo.

¹⁰⁴ D. VILLA, *Mondi di immagini. Per un'estetica del realismo tra cinema e videogiochi*, in M. BITTANTI, (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, cit., p. 125.

¹⁰⁵ S. GARASSINI, B. GASPARINI, *Rappresentare con i new media*, in G. BETTETINI, F. COLOMBO, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano, 1993, p. 58.

¹⁰⁶ Arrampicarsi su strutture edilizie ed esplorare la città dall'alto dei tetti è un carattere distintivo del *gameplay* dei capitoli della saga *Assassin's Creed*.

¹⁰⁷ Per Maietti è il "Lettore Modello Terminale". Cfr. M. MAIETTI, cit., p. 116.

¹⁰⁸ C. MOLINA, *La conversazione testuale nel computer. Game Unidentified Fun Object*, cit., p. 132.

¹⁰⁹ Platone, cit. in N. ABBAGNANO, G. FORNERO, cit., p. 206.

¹¹⁰ Il termine è di Fulco, che ha osservato come sia necessario fare riferimento ad un altro tipo di narrazione in ambito videoludico, in relazione all'interattività. Gli argomenti del suo saggio, tuttavia, non si allineano a quanto finora trattato, per cui il termine "ludonarrazione" non è da considerarsi vincolato ai concetti espressi da Fulco. Cfr. I. FULCO, *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*, in BITTANTI (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, cit., pp. 48-49.

¹¹¹ Bettetini cit. in C. MOLINA, *La conversazione testuale nel computer. Game Unidentified Fun Object*, cit., p. 133. Gli studi semiotici tendono

a definire questa dinamica "co-enunciazione". Cfr. A. MENEGHELLI, cit., p. 85; cfr. M. MAIETTI, cit., p. 116.

¹¹² A. MENEGHELLI, cit., p. 86.

¹¹³ G. COSENZA, *Semiotica dei nuovi media*, cit., p. 46.

¹¹⁴ F. ALINOVI, cit. p. 29.

¹¹⁵ T. TZARA, cit. *ibidem*.

¹¹⁶ Ivi, p. 22.

¹¹⁷ R. BARILLI, cit., p. 181

¹¹⁸ F. ALINOVI, cit., p. 23.

¹¹⁹ Ivi, p. 11.

¹²⁰ Cfr. I. FULCO, cit., p. 68.

¹²¹ B. ATKINS, *Gioie e dolori della critica videoludica. Ripetizione, iterazione ed estetiche dei videogiochi* in M. BITTANTI (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, cit., p. 174.

¹²² R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, trad. it., Bompiani, Milano, 1981, p. 15.

¹²³ A.G. GREIMAS, *Semiotica e scienze sociali*, trad. it., Centro Scientifico Editore, Torino, 1991, p. 130.

¹²⁴ A. MENEGHELLI, cit., p. 110.

¹²⁵ Ivi, p. 107.

¹²⁶ R. BARILLI, cit., p. 45.

¹²⁷ Molte indagini analitiche sui videogiochi convergono sul considerare la loro configurazione testuale suddivisa tra una struttura profonda e una manifestazione superficiale. Molina, ad esempio, fa riferimento ad un "doppio gioco" della materia segnica videoludica. Cfr. C. MOLINA, *La conversazione testuale nel computer. Game Unidentified Fun Object*, cit., p. 170. Aarseth definisce *script* la superficie interpretabile e manifesta, mentre *text* la struttura profonda. Cfr. E.J. AARSETH, *Nonlinearity and Literary Theory*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1994, p. 53.

¹²⁸ M. MAIETTI, cit., p. 89.

¹²⁹ Ivi, p. 38.

¹³⁰ Cfr. G. DE PAWLOWSKY, *Viaggio nel paese della quarta dimensione*, in F. ALINOVI, cit., pp. 44-45.

¹³¹ D. MEDIATI, *L'occhio sul mondo. Per una semiotica del punto di vista*, Rubbettino, Soveria Mannelli, 2008, p. 237.

¹³² Cfr. A. GIANNITRAPANI, *Introduzione alla semiotica dello spazio*, Carrocci Editore, Roma, 2013, pp. 36-37.

¹³³ Cfr. A. MENEGHELLI, cit., p. 227.

¹³⁴ M.P. POZZATO, *Capire la semiotica*, Carrocci Editore, Roma, 2013, p. 29.

¹³⁵ A. GIANNITRAPANI, cit., p. 36.

¹³⁶ *Ibidem*.

¹³⁷ Il termine è ripreso dagli studi di Frascini e Meneghelli. Tuttavia, esso avrà un significato diverso e differenti implicazioni in questa sede. Cfr. A. MENEGHELLI, cit., p. 194; B. FRASCHINI, *Videogiochi & new media*, in M. BITTANTI, (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare*, cit., pp. 100-101.

¹³⁸ A. MENEGHELLI, cit., p. 194.

¹³⁹ Anche per Frascini se la protesi digitale viene meno scompare per l'utente la possibilità di interagire con le immagini sullo schermo. Cfr. B. FRASCHINI, cit., pp. 100-101.

¹⁴⁰ A. GIANNITRAPANI, cit., p. 36.

¹⁴¹ La fase Manipolazione dota il Soggetto di una "modalità del dovere o del volere".

¹⁴² È il momento in cui il Soggetto sottopone il proprio operato alla valutazione del sistema di gioco, che verifica se il giocatore ha ottenuto o meno l'Oggetto di Valore.

¹⁴³ Cfr. *ivi*, p. 39.

¹⁴⁴ *Ivi*, p. 37.

¹⁴⁵ Sono i vari pezzi del gioco, ognuno formato da quattro blocchi.

¹⁴⁶ L'aggettivo è di Frascini, che descrive uno dei quattro modelli di protesi digitale da lui individuati. In questa sede, tuttavia, intendiamo la protesi digitale in maniera totalmente differente rispetto a Frascini. A nostro avviso, i suoi modelli di protesi (come "maschera" o "personaggio") sono eccessivamente vincolati ad una manifestazione superficiale, e rischiano di non restituire un'estetica sistematica. Cfr. B. FRASCHINI, cit., p. 101.

¹⁴⁷ È uno dei nemici più classici di *Super Mario Bros*. Ha l'aspetto di una tartaruga dal guscio verde.

¹⁴⁸ D. VILLA, cit., pp. 134-136.

¹⁴⁹ *Ivi*, p. 140.

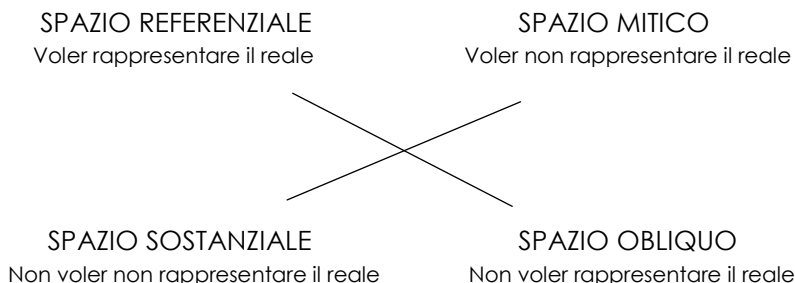
2. Fenomenologia, semiotica e stili videoludici

2.1. Il quadrato semiotico degli stili videoludici

Per enucleare secondo il principio tecnomorfo dell'interattività i possibili stili videoludici, le loro eventuali affinità e le rispettive divergenze, è necessario rintracciare innanzitutto lo schema ricorrente e complessivo mediante il quale la protesi digitale riorganizza gli spazi profondi topici. A tal proposito, proponiamo l'impiego di uno degli strumenti più emblematici della semiotica, il quadrato semiotico, modello che compone e classifica in un ordinamento logico i concetti di una qualsiasi categoria semantica. Secondo la nostra prospettiva, è possibile articolare secondo un quadrato semiotico gli stili videoludici in virtù della natura noetica degli spazi profondi e della protesi digitale. In questa sede si farà riferimento alla struttura del quadrato semiotico di Floch sui generi pubblicitari¹, applicato da Alice Giannitrapani entro una dimensione spaziale². Si costruiranno due quadrati semiotici, uno più generico e per questo riferibile anche all'arte figurativa; l'altro applicabile esclusivamente ai videogiochi.

Iniziamo dunque con l'abbozzare il primo quadrato semiotico, utile per intercettare una categoria semantica su cui basarsi successivamente. Supponiamo che questa sia la "volontà di rappresentare il reale", attenendoci al luogo comune secondo cui l'estetica videoludica si basa su una volontà "rappresentazionale", per cui il mondo di gioco rappresenterebbe illusionisticamente il mondo "reale". Seguendo l'articolazione prescritta dal quadrato semiotico, un videogioco presenterebbe quindi quattro stili diversi corrispondenti a quattro tipi di "volontà" o "intenzionalità",

che si trovano in relazione di “contrarietà” (in senso orizzontale), di “contraddizione” (secondo le diagonali), di “complementarità” (in senso verticale): “voler rappresentare il reale”, “voler non rappresentare il reale”, “non voler non rappresentare il reale”, “non voler rappresentare il reale”. Le “volontà” stilistiche individuate corrisponderebbero rispettivamente ai seguenti tipi di spazio profondo, denominati – prendendo in prestito la terminologia di Floch – “referenziale”, “mitico”, “sostanziale”, “obliquo”.



Si precisa che le relazioni dedotte non sono di natura diacronica bensì sincronica, ovvero non descrivono come un videogioco che “vuole rappresentare il reale” (referenziale) sia preso a modello negativo in una fase storica successiva da un secondo che lo contraddice nel “non voler rappresentare il reale” (obliquo). Le dinamiche del quadrato semiotico si devono sempre considerare da un punto di vista acronico, che esprime rapporti logici e non cronologici.

Tuttavia, il quadrato semiotico spaziale così impostato è talmente astratto, se non sillogistico, che rischia di rivelarsi inapplicabile e sterile. Inoltre, la genericità che lo contraddistingue non permette un'analisi mirata del linguaggio videoludico, in quanto le categorie semantiche

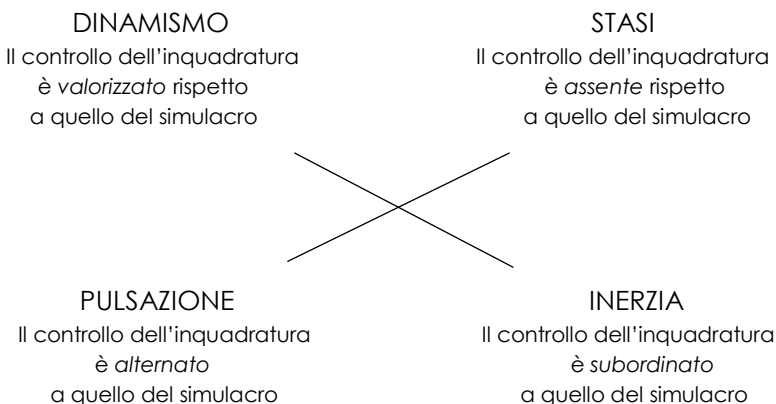
ricavate possono essere applicate anche ad altri settori, come l'arte figurativa e, come si è detto, la pubblicità.

È necessario quindi corroborare il presente quadrato semiotico con uno schema più specifico, che contempli non solo la modalità attraverso la quale uno stile possa rappresentare nello spazio il mondo di gioco, ma soprattutto come quest'ultimo possa essere trasformato interattivamente dal giocatore in una dimensione temporale, oltre che spaziale. In altre parole, le quattro tipologie stilistiche sopracitate devono includere la nozione di protesi digitale. In tal senso, gli stili videoludici si differenzerebbero a seconda del modo in cui il giocatore esercita l'eventuale controllo dell'inquadratura rispetto alla gestione (imprescindibile) del simulacro. In definitiva, ciò che vogliamo ipotizzare è che gli stili si diversifichino sulla base del "ritmo narrativo".

In questa sede, il ritmo narrativo indica la relazione iterativa tra il simulacro e l'inquadratura nel corso della narrazione performativa e cognitiva di un videogioco³. Per ritmo si fa infatti riferimento all'"iterazione nel tempo di un qualche tipo di schema"⁴, schema che è stato espresso in precedenza dal concetto di narratività grazie al quale abbiamo ricavato le fasi topiche della fruizione, ovvero l'acquisizione della Competenza e l'esecuzione della *Performance*. Dato che il simulacro è sempre manipolabile in ogni videogioco (che non sarebbe interattivo altrimenti), la variante del ritmo narrativo è costituita dalla possibilità di gestire o meno l'inquadratura e dal modo in cui lo sguardo digitale del giocatore è valorizzato rispetto al controllo del simulacro.

Pertanto, gli stili videoludici si distinguerebbero sulla base di quattro ritmi narrativi, correlati e contraddistinti secondo rapporti di contrarietà, complementarietà e contraddizione: "il controllo dell'inquadratura è valorizzato rispetto a quello del simulacro"; "il controllo dell'inquadratura è assente rispetto a

quello del simulacro"; "il controllo dell'inquadratura è alternato a quello del simulacro"; "il controllo dell'inquadratura è subordinato a quello del simulacro". Definiremo i ritmi narrativi desunti rispettivamente come "dinamismo", "stasi", "pulsazione", "inerzia".



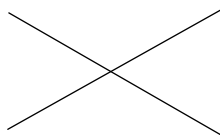
Ad un determinato ritmo narrativo corrisponde un determinato spazio profondo topico. Il ritmo narrativo dinamico scandisce sempre lo spazio referenziale, quello statico lo spazio mitico, il pulsante lo spazio sostanziale e l'inerziale lo spazio obliquo. Spazio mitico, spazio obliquo e i relativi ritmi narrativi rispondono alla funzione "costruita"; i restanti, invece, alla funzione "rappresentazionale".

SPAZIO REFERENZIALE

Dinamismo

SPAZIO MITICO

Stasi



SPAZIO SOSTANZIALE

Pulsazione

SPAZIO OBLIQUO

Inerzia

Il nesso tra ritmo narrativo e spazio profondo definisce compiutamente il tecnomorfismo videoludico, che consiste, lo si ricorda, nell'interattività, simbolo della relazione biunivoca giocatore-programmatore instaurata dal ciclo della macchina. In virtù della dimensione estetica entro cui opereremo, ci si prefigge di analizzare nello specifico gli stili videoludici e i rapporti che instaurano tra loro secondo lo schema delle coppie wölffliniane, di cui i primi termini descrivono i videogiochi a vocazione costruita (come i mitici), mentre i secondi quelli rappresentazionali (come i referenziali): "lineare"–"pittoresco", "superficiale"–"profondo", "forma chiusa"–"forma aperta", "molteplicità"–"unità", "chiarezza"–"oscurità"⁵. Tuttavia, bisogna definire tre premesse riguardo l'applicazione di queste tipologie in ambito videoludico.

In primo luogo, dato che le relazioni espresse non sono diacroniche – come vorrebbe il metodo fenomenologico – ma sincroniche, le coppie wölffliniane saranno intese secondo una prospettiva semiotica, ovvero "non come riferimenti a precisi periodi storici, ma come modalità, interdefinite, di trattare i testi visivi"⁶. In secondo luogo, le categorie saranno applicate non solo ad un livello superficiale, cioè come se il videogioco fosse un "testo visivo" *tout court*, ma anche e soprattutto

all'interattività (livello profondo). Ovviamente, dal momento che Wölfflin nei suoi saggi riferisce le diadi ad opere figurative, nel nostro ambito è necessario riadattarle ad uno spazio mutevole e interattivo e dunque riformularne i concetti originari, sebbene ripresi nella sostanza.

Infine, a differenza dei ritmi narrativi, le coppie wölffliniane non marcano rigidamente le differenze e le peculiarità degli stili, ma aiutano ad esemplificarne le reciproche relazioni da un punto di vista estetico e a illustrarne le caratteristiche principali. Ad esempio, se lo stile obliquo presenta una "forma aperta", ciò non implica necessariamente che sia contraddistinto anche dalle categorie dell'"oscurità", della "profondità", dell'"unità" e del "pittresco". In altri termini, le diadi saranno utilizzate come flessibili strumenti operativi e finalizzate a discernere le varie implicazioni espressive e concettuali dei ritmi narrativi, i quali costituiranno invece il fondamento di ogni nostra indagine.

È dunque giunto il momento di mettere in pratica gli attrezzi ermenutici fin qui elaborati e di impiegarli concretamente nello studio di videogiochi "campione", che possano suggerire ai lettori un modello di analisi per titoli analoghi nella struttura espressiva.

2.2. Il videogioco mitico

Per ordine espositivo, iniziamo ad esaminare i videogiochi all'apparenza più "semplici", i "mitici", caratterizzati dal ritmo narrativo "statico" per cui il controllo dell'inquadratura rispetto alla *Performance* simulacrale è assente. L'aggettivo "mitico" è utilizzato nel quadrato semiotico di Floch in riferimento a quelle pubblicità con una funzione "costruttiva", nelle quali ciò di cui si parla viene costruito dal e nel linguaggio. Nel nostro ambito, i

videogiochi mitici sono legati da una relazione di "contrarietà" rispetto a quelli "referenziali" (che analizzeremo nel prossimo paragrafo), in quanto oppongono alla "volontà di rappresentare il reale" una "volontà di non rappresentare il reale"⁷.

Per fare un parallelo con l'arte in vista del principio fenomenologico della "ripetizione differente", l'elettromorfismo esibirebbe una volontà costruttiva. Gli operatori visivi propriamente elettromorfi non si accontentano infatti di "rifare" o al massimo stravolgere il dato naturale – così come avviene per i movimenti postimpressionisti – ma di sostituirlo definitivamente con un oggetto ispirato tautologicamente alla sfera dell'arte e ai suoi codici figurativi. A differenza del sentire moderno, in un contesto elettrotecnico la percezione visiva non è più considerata come il mezzo privilegiato per cogliere e raffigurare la "verità" del mondo, bensì come veicolo di una rappresentazione "verosimile" ed illusoria di quest'ultimo. Come ha sentenziato Braque, "una cosa non può essere insieme vera e verosimile"⁸.

L'arte elettromorfa ripudia pertanto la concezione meccanomorfa dello spazio, in quanto i tempi di percorrenza delle distanze – scandagliate da raggi ottici rettilinei e simboleggiate dalla prospettiva aerea – non hanno più valore nei campi elettromagnetici di Maxwell, attraversati da flussi eterei di elettroni che viaggiano a velocità prossime a quelle della luce. Secondo Barilli "in un regime elettromagnetico [...] l'oggetto non è più colpito da raggi ottici lineari, bensì da onde, le quali oltretutto hanno una velocità così alta da rendere praticamente irrilevante il concetto di distanza"⁹. Per questi motivi, il linguaggio elettromorfo non risponde ai principi di verosimiglianza meccanomorfi ("rappresentazionali") volti a compiacere l'occhio, ma restituisce nelle sue tele uno spazio artefatto ("costruito") e deformato dalla traslazione ininterrotta

del punto di vista, simbolo del moto eccentrico ed istantaneo delle onde elettromagnetiche.

Poniamo sotto esame uno dei videogiochi più celebri della storia videoludica e che presenta in modo paradigmatico le caratteristiche di un'opera mitica, *Pac-man* (1980) [1].



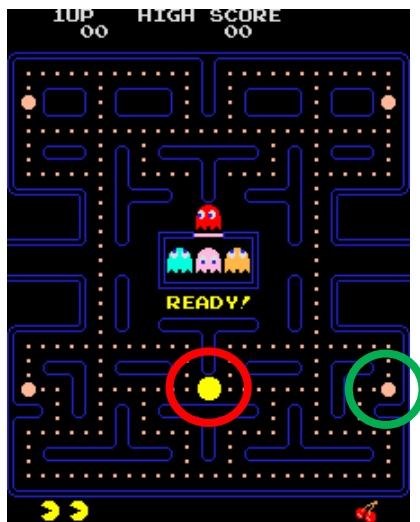
1. *Pac-man*, Namco, 1980.

Come primo *step* è necessario identificare la tipologia dominante di protesi digitale, affinché si possano analizzare lo stile e le forme espressive del videogioco in questione. Dato il ritmo narrativo statico, ovvero l'impossibilità di gestire l'inquadratura, non rimane che individuare il simulacro, che in questo caso coincide con l'*avatar* Pac-man, il personaggio su cui il giocatore esercita un controllo. Lo spazio topico richiama "differentemente" l'elettromorfismo, in quanto il simulacro svolge la *Performance* in una dimensione prettamente bidimensionale, "superficiale", secondo la terminologia wölffliniana. Ad esempio, lo spazio in cui è possibile

“mangiare” (*Performance*) i puntini luminosi disseminati lungo il labirinto permette dei movimenti simulacrali non in profondità ma su una superficie distesa e piatta, per cui la narrazione performativa si realizza sulla base di scorrimenti laterali. A livello grafico, l'assenza di piani di profondità è simboleggiata dallo sfondo nero che si staglia al di sotto del labirinto, a marcare un grado zero per il valore meccanomorfo di “profondità” e “distanza”.

La “superficialità” è dovuta al punto di vista mitico, che risponde alla categoria della “molteplicità”. Lo “schiacciamento” del labirinto determina la simultaneità della visione di tutti gli elementi del mondo di gioco, per cui si instaura una sovrapposizione e una compenetrazione di piani spaziali entro una condivisa superficie bidimensionale. Gli oggetti posti nello spazio si qualificano secondo un principio di “ubiquità”, per cui le informazioni di cui sono detentori sono recepite dal Soggetto simultaneamente in un unico atto percettivo. La visione non è ristretta entro un inquadramento prospettico di una porzione limitata di mondo, ma si iscrive in una percezione globale (“molteplice”) dello spazio in ogni sua dimensione e sfaccettatura. Per questo motivo, l'interazione con il fuoricampo tramite la riconfigurazione dell'inquadratura – caposaldo dei videogiochi referenziali – nei videogiochi mitici non ha alcun rilievo diegetico, narrativo.

Si consideri la posizione del simulacro Pac-man (evidenziato in rosso) rispetto ad una *power pill*, la sfera di luce cerchiata in verde [2].



2. Pac-man, Namco, 1980.



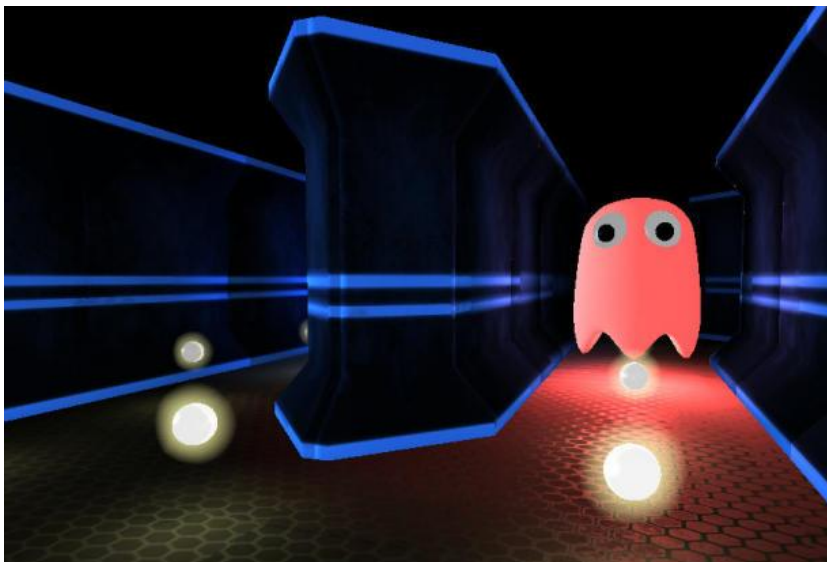
3. P. PICASSO, *Ma Jolie*, 1911-1912.

Il giocatore non osserva il mondo di gioco attraverso gli "occhi" dell'avatar-simulacro, in quanto può scorgere la *power pill* al di là dei muri che dividono Pac-man dall'oggetto

in questione e che quindi ne occluderebbero la vista. In tal senso, lo spazio mitico rievoca lo spazio elettromorfo in cui “il centro è dappertutto”¹⁰, in un universo dominato dalle altissime velocità degli elettroni che trasmettono informazioni attraverso la materia solida. La morfologia dello spazio mitico si struttura quindi secondo uno schema curvilineo a “proiezione cilindrica”¹¹, in opposizione (contrarietà) alla costruzione rettilinea a “proiezione conica”¹² dei videogiochi referenziali.

Data la simultanea “molteplicità” percettiva del ritmo narrativo statico, la diegesi mitica è caratterizzata dalla “chiarezza”. Ovviamente, in virtù dell'interattività e della quadrimensionalità dello spazio, non si tratta di individuare superfici chiare o scure, fonti di luci o zone d'ombra, ma determinare con quanta evidenza gli elementi cognitivi si manifestino all'interno di una data inquadratura e non siano quindi celati nel fuoricampo. Possiamo intendere in tal senso lo spazio mitico come uno “spazio striato”¹³, in cui ogni luogo “assolve una funzione nell'economia generale del racconto”¹⁴ ed è contraddistinto da “precise forme di azione”¹⁵.

Per illustrare in che modo intendiamo applicare la categoria wölffliniana della “chiarezza” ai videogiochi, raffrontiamo *Pac-man* originale mitico [1] e la versione referenziale *FPS-MAN* (2013) [4].



4. *FPS-MAN*, T. DAVIES, 2013.

In *FPS-MAN* la costruzione prospettica "conica" a punto unico di fuga nasconde ("oscurità") elementi narrativi che nello spazio mitico invece sono simultaneamente ("molteplicità") rappresentati con "chiarezza" in un unico atto percettivo, ovvero in un'unica inquadratura. Ad esempio, nell'inquadratura rientra il fantasma rosso [4], ma le pareti "solide" del labirinto (profondo e tridimensionale) occludono la visione dei restanti fantasmini arancione, rosa e azzurro, sempre visibili invece nella versione mitica *Pac-man*. Questo perché il punto di vista del simulacro coincide con la visione "fisica" del giocatore, che deve pertanto esplorare il labirinto per rivelare gli oggetti narrativi (come i fantasmini) posti nel "cono d'ombra" del fuoricampo.

A livello figurativo-superficiale, in *FPS-MAN* l'"oscurità" narrativa dello spazio referenziale è simboleggiata dalle chiazze di luce proiettate sul terreno dalle palline fluorescenti e dal contrasto

chiaroscurale che queste generano con il fosco ambiente circostante. In *Pac-man*, invece, non ci sono ombreggiature o riflessi, ma le sfere sono raffigurate con colori puri – senza chiaroscuro – e illuminate da una luce endogena, tutti elementi grafici che rimandano alla “chiarezza” profonda dello spazio mitico, in cui ogni elemento “si dà” alla visione diretta e istantanea del giocatore.

In assenza dei “coni d'ombra” della prospettiva referenziale, lo spazio mitico non è quindi uno spazio che il giocatore deve esplorare per acquisire Competenza. Come è stato detto, il fuoricampo non ha alcun valore narrativo, in quanto non contiene elementi che devono essere disvelati tramite un'esplorazione, ovvero tramite una reimpostazione dei confini dell'inquadratura (come invece avviene nei referenziali, in *FPS-MAN*). Possiamo così esprimere la categoria della “forma chiusa” che contraddistingue lo spazio mitico di *Pac-man*, in cui il giocatore esercita la propria *Performance* all'interno dei confini di un'inquadratura di cui non ha controllo. Infatti, il sistema periferico [8] predisposto per i videogiochi mitici a ritmo narrativo statico non presenta tendenzialmente un input per la riorganizzazione dell'inquadratura.

In questo senso, la diegesi che dinamizza lo spazio mitico è di natura “centripeta”. Grazie allo spazio sferoidale e concavo, lo sguardo del giocatore può individuare prima l'oggetto della sua *Performance* – “ottenere” una *power pill* o “evitare” un fantasma – per poi rivolgere le sue attenzioni al simulacro, i cui movimenti sono sempre percepibili a prescindere dalla posizione di *Pac-man* nel labirinto. La narratività si sviluppa dunque secondo una diegesi “chiusa”, priva di una componente esplorativa “centrifuga”, tipica invece della “forma aperta” dei referenziali in cui il giocatore deve percorrere delle distanze e aggirare ostacoli che impediscono l'acquisizione e la percezione di un oggetto.

Da questa prospettiva, lo spazio mitico rielabora "differentemente" il principio elettromorfo di "sintesi", per cui "la rappresentazione postmoderna, così come tende ad appiattire, simultaneamente è rivolta ad 'astrarre', cerca cioè di afferrare schemi generali, tipi, strutture portanti, piuttosto che costellazioni di dettagli"¹⁶. Sul piano grafico-superficiale, la riduzione sintetica si esprime nelle raffigurazioni stilizzate dell'*avatar* Pac-man, dei fantasmini o degli oggetti sparsi nel labirinto (ciliegie, fragole, ecc.), i cui colori e le cui forme riassumono i caratteri essenziali di un ente. Il processo astrattivo, più nello specifico videoludico, si concretizza a livello profondo nella gestione esclusiva del simulacro, per cui la fruizione interattiva è ridimensionata nelle sue componenti basilari, ossia l'esecuzione della *Performance* senza ulteriori arricchimenti narrativi offerti dal controllo dell'inquadratura.

In tal senso, si potrebbe paragonare la protesi digitale mitica all'"lo vocativo" del poeta Zanzotto. L'lo vocativo è una voce narrante con un livello minimo di caratterizzazione, un'icona altamente stilizzata e astratta, ridimensionata all'essenza grammaticale. Il poeta postmoderno infatti oppone al mito estetizzante del "Super-lo" dannunziano – la cui funzione narrante è celebrata al massimo grado nella ricercatezza di uno stile individuale e riconoscibile – un "lo" ridotto a "'caso vocativo', una 'pura vuota grammatica', un 'guscio vuoto', un 'residuo', un resto"¹⁷. Per recuperare un linguaggio autentico, Zanzotto adopera in parecchi suoi testi i modi del linguaggio infantile prelogico (il *petèl*), caratterizzato da balbettii e onomatopée, affinché trapeli l'elemento "non annientabile, indistruttibile"¹⁸ della produzione letteraria, ovvero l'atto di narrazione in sé.

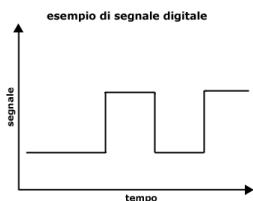
Nei videogiochi, "l'atto di narrazione in sé" è la *Performance*, la *conditio sine qua non* di ogni videogioco. La protesi digitale mitica è quindi "vocativa", nel senso che non sussiste una

narrazione cognitiva dell'inquadratura attraverso cui il giocatore può elaborare un proprio "stile" narrativo. Egli infatti si limita a sviluppare la narratività nella sua essenza sintetica, la *Performance*, la risoluzione vera e propria del Programma Narrativo compiuta tramite le gesta simulacrali. In definitiva, il giocatore non può riconfigurare il campo visivo che inquadra il labirinto di *Pac-man* a suo piacimento, ma fruisce il videogioco nella sua essenzialità mitica, fattore che si oppone nettamente ("contrarietà") all'effetto di senso "immersività" ricercato dall'illusionismo referenziale.

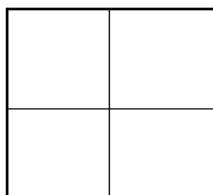
Oltre che dalla diegesi vocativa, il simbolismo mitico è caratterizzato dal primato della "discrezione", che corrisponde all'ultima categoria wölffliniana da analizzare, la "linearità". Se a livello grafico il linearismo riguarda un atteggiamento astrante, semplificante, che tramite un contorno netto staglia le figure sull'ambiente circostante e rende discontinuo lo spazio, a livello profondo la linearità è da intendere come la riorganizzazione dello spazio secondo atti interattivi descritti da stati discreti.

Si consideri la morfologia del labirinto di *Pac-man*, la cui struttura esprime simbolicamente il segnale digitale in quanto non sono ammesse curve "analogiche", ma solo rettilinei e perpendicolari corridoi organizzati secondo due "qualità" spaziali, la verticalità e l'orizzontalità, alternate come in un codice binario. In altre parole, non ci sono modi differenziati con i quali il simulacro può girarsi, ma solo nettissimi scarti direzionali (alto/basso, destra/sinistra). Anche il comparto audio palesa simbolicamente la natura digitale dello spazio mitico, reso spersonalizzato da effetti sonori standardizzati e ripetitivi che né rappresentano un ambiente verosimile e ricco di interferenze analogiche né marcano le varie fonti sonore, invece individuate rigorosamente nei videogiochi referenziali.

È utile illustrare tutte le caratteristiche fin qui vagliate in una delle quattro forme [6] di “spazio figurale”¹⁹, che in questa sede esprimeranno graficamente i tratti distintivi di ogni tipo di spazio profondo. Ovviamente, tali figure non sono da considerarsi una planimetria fedele della struttura spaziale di uno stile videoludico, ma devono essere intese come una metafora grafica che evochi con la forza di un’immagine le dinamiche e le implicazioni di un ritmo narrativo. La “figura spaziale mitica” [6] esprime graficamente la “forma chiusa” e la “linearità” della diegesi vocativa, discreta e vocativa, simbolo tecnomorfo del segnale digitale [5]. Tutto questo ha un riscontro empirico nel sistema di input tradizionalmente dedicato ai videogiochi mitici, la “croce direzionale” [7], costituita da quattro tasti (sopra, sotto, destra, sinistra) che inviano alla macchina dati senza valori direzionali intermedi.



5. Segnale digitale.



6. Figura spaziale mitica.

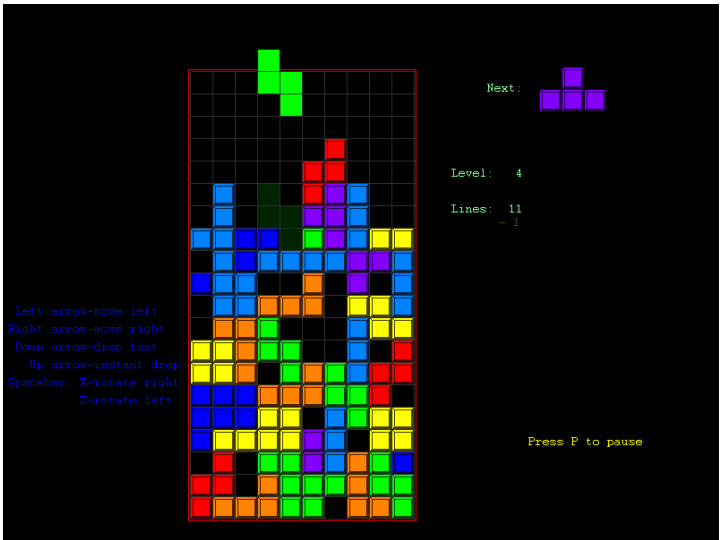


7. Croce direzionale.

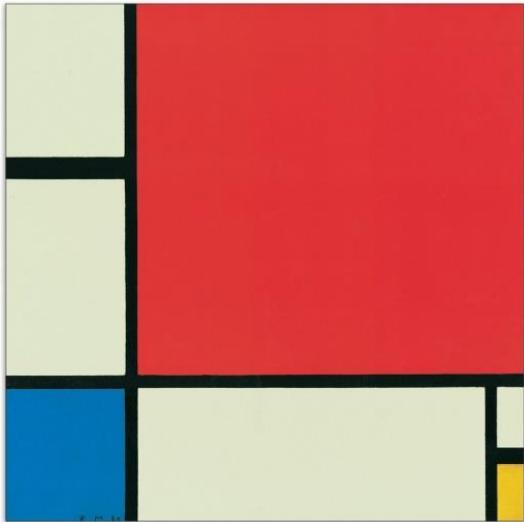


8. La croce direzionale in un gamepad per NES.

In virtù della “molteplicità” del punto di vista mitico, i tetramini di *Tetris* [9] accatastati ed inerti nella parte inferiore rientrano nello stesso piano spaziale del simulacro, che corrisponde al tetramino manovrabile nella parte superiore. In questo caso, è interessante notare come lo stile espressivo superficiale riveli evidenti affinità con il livello profondo. Ad esempio, la “linearità” performativa con cui il giocatore ruota il tetramino di 90 gradi, secondo cioè quattro stati “digitali”, è richiamata dalla “linearità” grafica, che consiste nel contorno marcato con cui i tetramini sono distinti l'uno dall'altro. Inoltre, la “chiarezza” mitica che rivela tutti gli elementi in un'unica inquadratura è corrisposta dall'assenza di sistema figurativo di illuminazione vettoriale, che getti delle ombre e delinei degli effetti chiaroscurali. Infine, la traslazione in orizzontale e verso il basso del tetramino-simulacro avviene secondo il principio di “superficialità”, rievocato da uno scenario privo di una “profondità” da contemplare.



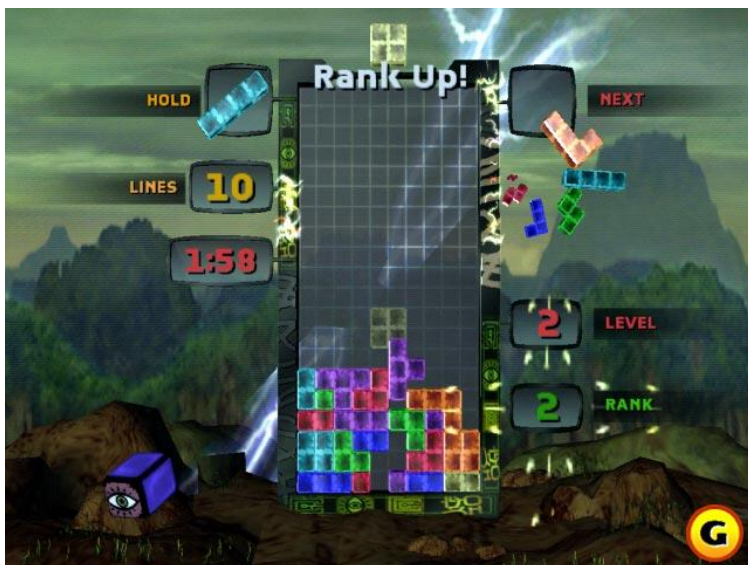
9. Versione di Tetris per PC.



10. P. MONDRIAN, *Composizione II in Rosso, Blu, e Giallo*, 1930.

L'operazione preliminare e fondamentale della nostra ricerca consiste dunque nell'individuazione della tipologia di protesi digitale e del ritmo narrativo che caratterizzano un stile videoludico. A tal proposito, si ricorda che non bisogna né considerare le categorie wölffliniane come il punto di partenza per esaminare un videogioco, né ritenere il nesso tra forma superficiale e livello profondo come deterministico e imprescindibile. Affrontiamo diversi casi in cui l'analisi rischia di impantanarsi in tali errori.

In primo luogo, si consideri ad esempio un rifacimento di *Tetris*, *Tetris Worlds* (2001) [11]. Per quanto gli scenari possano rivelarsi "pittoreschi" e "profondi", quindi connotati dallo sfumato atmosferico e da piani di profondità, secondo la disamina della protesi digitale il presente videogioco è comunque scandito da un ritmo narrativo statico. In questo caso, la rappresentazione paesaggistica superficiale – per non dire "leonardesca" – non riflette la bidimensionalità dello spazio topico profondo, poiché la qualità dei movimenti dei tetramini rimane nella sostanza invariata rispetto all'originale *Tetris*. Grazie a queste osservazioni, è possibile evincere come *Tetris World* "normalizzi" il "brutto" e "scarno" *Tetris* sulla spinta coeva dell'onda rappresentazionale che stava emergendo con forza agli inizi del decennio scorso. In un certo senso, è come se *Tetris* sia stato "imbellettato" con una veste grafica più accattivante in grado di attrarre un pubblico più vasto, meno elitario e più propenso a giocare a un videogioco che offra anche qualcosa di "bello" da osservare. *Tetris World* è dunque un videogioco "normalizzante", più affine alla familiare concezione di fruizione di un'opera d'arte da "contemplare", da apprezzare con la vista prima ancora che con un controller.

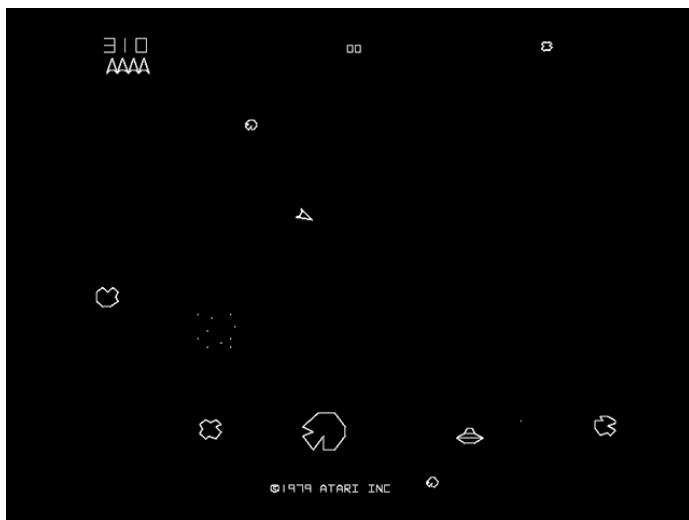


11. *Tetris Worlds*, Radical Entertainment, Blue Planet Software, 3d6 Games, 2001.

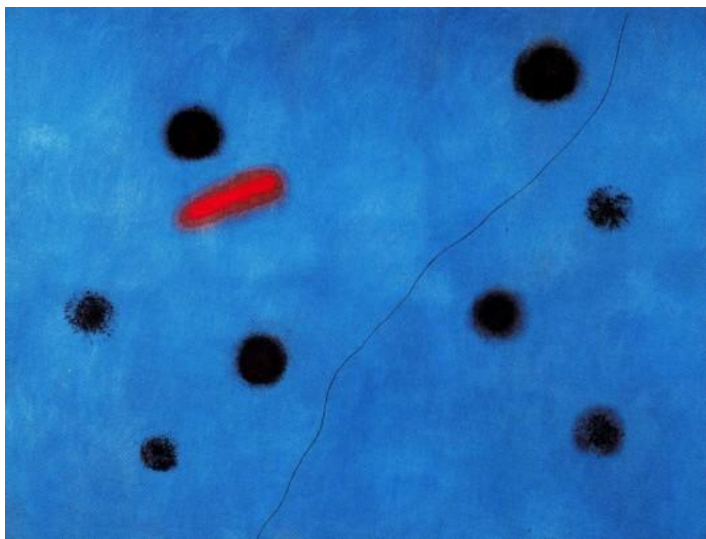
In secondo luogo, a differenza delle altre categorie wölffliniane, la “linearità” (e il suo opposto, il “pittoresco”) non è un tratto distintivo dello spazio mitico. Infatti, se questo è “chiuso”, sarà anche “chiaro”, “superficiale” e “molteplice”; ma non è detto che sia “lineare”. In *Asteroids* (1979) [12], il simulacro-avatar (la navicella triangolare) percorre lo spazio – seppur bidimensionale, “superficiale” – secondo un moto analogico, che rientra nella tipologia diegetica “pittoresco”. A differenza della “linearità” digitale con cui si muovono Pac-man e i tetramini, la navicella ruota, accelera e decelera in una serie di passaggi gradualì, di “sfumature” cinematiche fluide, prescritte da algoritmi che imitano i moti d’inerzia e più in generale la fisica newtoniana della Galassia Gutenberg. Lo spazio entro cui si svolge la *Performance* sembrerebbe essere

omogeneo e infinito nella sua parcellizzazione analitica, degno di un videogioco referenziale, sebbene manchi del tutto la categoria per nulla indifferente della "profondità".

Inoltre, si pone un quesito interessante che riguarda la valorizzazione del fuoricampo, dinamica tipica della narrazione centrifuga ("forma aperta") e non della "forma chiusa" mitica. Infatti, non solo elementi narrativi come gli asteroidi percorrono traiettorie da e verso il fuoricampo, fino a celarvisi, ma anche lo stesso simulacro può interagire con i confini dell'inquadratura. Se un oggetto attraversa la sezione destra del piano spaziale, ad esempio, ricompare specularmente nella parte sinistra; se attraversa la parte superiore riappare in quella inferiore²⁰.



12. *Asteroids*, Atari, 1979.



13. J. MIRÒ, *Blu I*, 1961.

In realtà, anche se *Asteroids* rivela apparentemente uno spazio topico dalla “forma aperta” centrifuga, l'indagine sul modello di protesi digitale e sul ritmo narrativo aiuta a discernere come l'assenza del controllo dell'inquadratura determina una funzione narrante vocativa, per cui al giocatore non è consentita la riorganizzazione del campo visivo. Infatti, nonostante l'effetto di senso di uno spazio infinito, questo è “chiuso”, sferoidale, costruito secondo la figura del toroide²¹. La tipologia spaziale, a livello profondo e interattivo, rimane dunque quella della “forma chiusa”, ovvero di una narratività centripeta per cui la *Performance* si consuma entro e non oltre i confini di un'inquadratura, che sfugge alla gestione del giocatore.

Sulla base di queste contraddizioni, *Asteroids* rivela un'ambiguità affascinante e significativa, che ci suggerisce come lo stile di un videogioco non possa essere ridotto asetticamente ad un paradigma. Infatti, nonostante il ritmo narrativo statico e una volontà espressiva antimimetica e astratta, il simulacro descrive curve analogiche entro uno spazio quantitativo e vettoriale, non dominato solamente da coppie oppostive digitali destra/sinistra, sopra/sotto (come in *Pac-man* e *Tetris*). Questo tipo di *Performance*, più affine ad uno spazio referenziale che ad uno mitico, è suscitato a nostro avviso dalla valorizzazione del fuoricampo, fittizia da un punto di vista diegetico ma indicativa degli effetti di senso ricercati dallo stile “ibrido” di *Asteroids*.

Non bisogna tuttavia ritenere che un videogioco mitico debba necessariamente palesare uno scenario vuoto, bidimensionale e soprattutto statico. Ad esempio, in *Giga Wing 2* (2000), quest'ultimo scorre tumultuosamente sotto l'*avatar*-navicella e rivela, a differenza dello vuoto cosmico in *Asteroids*, una ricchezza e varietà di dettagli nei corpi, nelle strutture e negli ambienti tridimensionali. Il mondo di gioco quindi rientrerebbe

apparentemente nelle categorie del “pittresco” e della “profondità”, come si evince dai palazzi vertiginosi che l'*avatar* sorvola in una tempesta di proiettili e scintille [14]. Tuttavia, lo spazio profondo (topico) è lo stesso di *Asteroids*, in quanto il simulacro slitta su un piano bidimensionale e non vi è alcuna possibilità di controllare l'inquadratura. Così come per gli asteroidi, le navicelle nemiche rientrano nel campo visivo secondo un moto centripeto non gestito dal giocatore, il quale subisce passivamente il fluire convulso degli eventi e dei luoghi. In altre parole, se lo scenario fosse oscurato come in *Asteroids* e fossero solamente raffigurati gli Antagonisti (navicelle nemiche, proiettili, eccetera) il *gameplay* non cambierebbe perché la stasi mitica riguarda le capacità interattive della protesi digitale, non il mondo di gioco rappresentato. Le differenze espressive di quest'ultimo sarebbero da imputare ad un processo di “normalizzazione” compiuto da *Giga Wing 2* nei confronti di videogiochi “arcaici” come *Asteroids*, il che evidenzia con vigore come l'aspetto superficiale di un videogioco non possa essere l'unico elemento da tenere in considerazione nell'impostare un'analisi estetica videoludica.



14. *Giga Wing 2*, Takumi Corporation, 2000.

Se in *Pac-man*, *Tetris*, *Asteroids* e in una certa misura in *Giga Wing 2* la “volontà di non rappresentare il reale” emerge comunque con immediatezza anche ad un osservatore approssimativo, lo stesso non può dirsi per videogiochi mitici come *FIFA 17* (2016) e *The Walking Dead* (2012). Eppure, secondo il criterio qui utilizzato – individuare in primo luogo il ritmo narrativo – *FIFA 17* [15] è scandito da una stasi mitica a dispetto dell'iperrealismo del livello superficiale e da un'inquadratura in continuo movimento. In realtà, il dinamismo di quest'ultima è indipendente dalla protesi digitale, poiché il suo compito è inseguire costantemente le traiettorie del pallone non curandosi della *Performance* degli avatar-simulacro, i vari calciatori temporaneamente selezionati e segnalati tramite un triangolo rosso rovesciato. Pertanto, il ritmo narrativo è statico, in quanto il giocatore manovra vocativamente il simulacro, senza possibilità di poter intervenire direttamente nella riorganizzazione del campo visivo. Quando l'avatar-calciatore ha la palla in proprio possesso, sembra che il giocatore possa esercitare un controllo effettivo sull'inquadratura (come se fosse “inerziale”, cfr. § 2.4.)

ma solo perché vi è una temporanea convergenza tra i movimenti del pallone – focalizzati dall'inquadratura – e quelli del simulacro, convergenza che si spezza nel momento in cui quest'ultimo perde il possesso palla.



15. FIFA 17, EA Canada, 2016.

L'eccentricità del ritmo statico in *FIFA 17* – dinamicità dell'inquadratura nonostante l'impossibilità di gestirla – trova riscontro nel rapporto contraddittorio tra livello superficiale e livello profondo. Si noti la presenza delle ombre dei singoli oggetti proiettate sul terreno a seconda della provenienza della luce, il descrittivismo anatomico e il calcolo esatto delle forze cinetiche – traiettorie paraboliche del pallone, forza di gravità, spinte inerziali, eccetera – fattori meticolosamente curati in un portamento analitico che testimonia un gusto più "rappresentazionale" che "costruito". Tuttavia, la "volontà di rappresentare il reale" è solo circoscritta ad un livello superficiale, in quanto l'illusionistica "immersività" referenziale è infranta a livello profondo dalla stasi mitica. Lo spazio manipolabile è alieno allo sguardo digitale del giocatore, che

è come se non appartenesse al mondo di gioco ma costituisse un'entità esterna, uno spettatore che si limita a osservare le immagini come trasmesse da una telecamera dei cui scorrimenti laterali non ha padronanza. Tale punto di vista mitico risponde a livello profondo ai criteri di "superficialità", "forma chiusa", "chiarezza" e "molteplicità", ragion per cui il simulacro attraverso il campo su piano bidimensionale e non "in mezzo", dato che questo è visto dall'alto e non dalla prospettiva "bassa" dei calciatori.

Analizzando in maniera più approfondita *Fifa 17*, ci è consentito esporre un punto fondamentale per questa trattazione. Un videogioco è sì definito da un ritmo narrativo "dominante", ma il più delle volte questo è interpolato da ritmi narrativi "secondari" che impreziosiscono lo stile di un'opera videoludica. Ad esempio, una sezione di gioco in cui si potrebbe rintracciare un altro tipo di ritmo narrativo e dunque di spazio profondo è la fase del calcio di punizione [16] o del calcio d'angolo. Effettivamente, in questo caso il giocatore può ruotare l'inquadratura, sebbene in maniera assai limitata e circostanziata all'evento. Il ritmo narrativo "secondario" è "pulsante" (cfr. § 2.5.), per cui la fase performativa ("calciare" la palla) è alternata e non simultanea alla fase cognitiva ("inquadrare" la porta). Alla possibilità di gestire l'inquadratura corrisponde la costruzione prospettica a punto unico di fuga, per cui vige l'"unità" di sguardi tra il giocatore e il calciatore, significativamente raffigurato di spalle come se fosse il primo a "inquadrare" lo specchio della porta al posto del secondo.



16. FIFA 17, EA Canada, 2016. Modalità Beta.

La fase “pulsante” del calcio di punizione è solo un frangente, una meccanica di gioco secondaria rispetto a quella principale che è la “partita” vera e propria. Ciò non vuol dire che la temporanea narratività pulsante analizzata sia un orpello inutile e superfluo. A questo punto, è necessario ribadire ancora una volta come lo stile di un videogioco non sia quasi mai articolato per tutta la sua interezza secondo un granitico archetipo, ma inframmezzato da ritmi e spazi “secondari” che arricchiscono la tipologia spaziale e narrativa dominante.

Riprendendo la terminologia di Eco²², possiamo intendere la struttura diegetico-spaziale dominante e secondaria rispettivamente come “modalità Alfa” e “modalità Beta”. In *FIFA 17*, la stasi mitica della partita è una modalità Alfa, mentre la pulsazione sostanziale del calcio di punizione è una modalità Beta. Anche i vari “menu” sono una modalità Beta, perché sospendono la *Performance* in corso per permettere al giocatore di effettuare particolari tipi di operazioni, come attivare alcune impostazioni nel pannello di controllo dedicato

o selezionare alcuni oggetti ottenuti nel corso del gioco. Modalità Alfa e modalità Beta non sono comunque necessariamente contrapposte o alternate; anzi, spesse volte possono coesistere all'interno di una stessa inquadratura.

È il caso dell'"HUD", quella fetta di schermo o spazio superficiale dedicata a tutte le informazioni alfanumeriche e/o iconiche visibili in sovraimpressione che descrivono lo stato dell'*avatar* e del mondo di gioco (punti vita, scorrere del tempo, quantità di munizioni, minimappa, bussola, punteggi, posizione degli elementi nello spazio, eccetera). In *FIFA 17*, nella parte inferiore dell'inquadratura [15] c'è uno degli elementi più caratteristici dell'HUD, la minimappa, che illustra la posizione dei vari elementi narrativi – *avatar*, Oppositori, Aiutanti, eccetera – con dei colori e delle icone stilizzate e standardizzate. L'HUD è una modalità Beta particolare, in quanto non appartiene al mondo di gioco²³ ma concorre a fornire delle competenze utili per affrontare la modalità Alfa. Per evitare confusioni con le modalità Beta i cui eventi fanno parte del mondo di gioco – come il calcio di punizione o la scelta di oggetti nel menu "inventario" – si ritiene opportuno considerare l'HUD come un "meta-spazio", uno spazio Beta "sovrapposto" ad uno spazio Alfa e che ne esplica le meccaniche e le dinamiche. Data della sua natura "striata", "metatestuale" e non rappresentativa, il meta-spazio ha quasi sempre ha una struttura "costruita", mitica (come la minimappa in *FIFA 17*) o obliqua (come quella in *Battlefield 1*), motivo per cui gli elementi in esso rappresentati subiscono un processo di astrazione e sintesi.

Per concludere, prendiamo in esame *The Walking Dead*, un videogioco mitico assai particolare dato il suo apparato grafico fortemente caratterizzato dall'aspetto cinematografico e letterario. Livello profondo e superficiale non potrebbero essere più discordi, e ciò probabilmente

conferisce un fascino inedito a *The Walking Dead*. Da un lato, la *Performance* simulacrale è ridotta ai minimi termini (“vocativa”), non solo per la consueta assenza del controllo dell'inquadratura – eccezion fatta per circoscritte fasi di combattimento o di esplorazione “Beta” – ma anche per le numerose e consistenti sequenze dialogiche che, come in un film, si sviluppano indipendentemente dall'azione del giocatore, la cui interazione consiste meramente nel selezionare diverse opzioni di dialogo quando richiesto dalla macchina. La *Performance* è così minimizzata al punto da smaterializzare il simulacro, non visibile esplicitamente nello spazio superficiale ma “trasparente”. Tuttavia, il giocatore ne ha implicitamente consapevolezza grazie al meta-spazio, all'HUD, la cui apparizione simboleggia il momento in cui è possibile interagire [17] e quali tasti di input è necessario premere per compiere determinate scelte dialogiche.



17. *The Walking Dead*, Telltale Games, 2012.

Eppure, un essenziale e anonimo “click” può avere un enorme impatto sulla trama. Sotto il profilo letterario vi è una decisa

“volontà di rappresentare il reale” per mezzo di un intreccio narrativo regolato da calibrati nessi causali, di cui il giocatore costituisce il perno nello stabilire le relazioni tra i personaggi e i possibili sviluppi della storia. Se da questo punto di vista vi è un innegabile effetto di “immersività” e presenza, la protesi digitale di *The Walking Dead* è paradossalmente una tra le più “vocative” dei videogiochi in questa sede analizzati, in quanto la manipolazione spaziale del giocatore è sublimata nella più totale essenzialità mitica, limitata quasi esclusivamente a scelte “binarie” e “digitali” tra opzioni di dialogo che si oppongono e si escludono vicendevolmente.

2.3. Il videogioco referenziale

Definiamo “referenziali” quei videogiochi che presentano un ritmo narrativo “dinamico”, nei quali il controllo dell'inquadratura, valorizzato al massimo grado, riorganizza il campo visivo simultaneamente e parallelamente alla *Performance* del simulacro. Pertanto, i videogiochi referenziali sono legati ai mitici da una relazione di contrarietà, in quanto enfatizzano la le capacità cognitive del giocatore mediante una gestione pressoché assoluta del campo visivo. Lo spazio topico referenziale può essere espresso dal secondo polo delle coppie wölffliniane: “pittresco”, “profondità”, “forma aperta”, “unità”, “oscurità”.

La specificità della narratività referenziale riguarda in primo luogo la categoria dell’“unità”, che consiste nell’identità tra la visione empirica del giocatore e il punto di vista mediante cui il mondo di gioco viene inquadrato e articolato. Lo stile referenziale, infatti, tramite una serie di strategie figurative come la prospettiva a punto unico di fuga, esibisce una funzione rappresentazionale (“voler rappresentare il reale”)

tesa non tanto ad una raffigurazione "realistica" o "naturalistica", bensì a rendere lo sguardo digitale del giocatore parte integrante del meccanismo di rappresentazione del mondo gioco. Molte critiche videoludiche definiscono questo processo come "immersività", ovvero la "capacità di un videogioco ben riuscito di *far entrare il giocatore dentro lo schermo*"²⁴, e lo ritengono il più delle volte specificità del linguaggio videoludico. Come riflette Meneghelli,

molti riconoscono l'*interattività* e l'*immersività* come proprietà fondamentali per decretare il successo di un videogioco. Queste due caratteristiche costituiscono spesso il discrimine che permette di distinguere i testi videoludici dai testi 'tradizionali' ma rappresentano anche un elemento di giudizio per valutare l'*appeal* di un videogioco²⁵.

In questa sede, l'"immersività" è invece un effetto di senso determinato da un particolare stile, quello referenziale, e non concerne dunque tutti gli stili videoludici. Infatti, il principio per cui il giocatore debba essere illusionisticamente "immerso" nel mondo di gioco, in modo che egli lo percepisca come osservato e organizzato dal proprio sguardo, è il risultato di un sistema simbolico referenziale o, parafrasando Barthes, di un "effetto di reale"²⁶. Riperkorrendo questa teoria, l'artista che "vuole rappresentare la realtà" non si ispira alla natura in senso stretto ma ad un linguaggio interno alle dinamiche stesse dell'arte, in modo da stringere un patto comunicativo implicito con il fruitore che accetta come "realistica" l'opera elaborata secondo un codice condiviso di "verosimiglianza". Stando a quanto afferma Barthes,

l'artista "realista" non pone affatto la "realtà" all'origine del suo discorso, ma solo e sempre, per lontano che si possa risalire, un reale

già scritto, un codice prospettico, lungo il quale non si coglie altro, a perdita d'occhio, che una infilata di codici²⁷.

Il "codice" designato dallo spazio referenziale per instaurare l'"effetto di reale" – nei videogiochi l'"immersività" – è la prospettiva a punto unico di fuga, che Panofsky ha riconosciuto nel concetto di simbolo. Quindi, il videogioco referenziale in un certo senso ripropone "differentemente" le logiche del meccanomorfismo con mezzi propri come il ritmo narrativo dinamico. Tuttavia, se è legittimo riscontrare affinità tra videogiochi ed elettromorfismo – l'elaboratore elettronico digitale è reso operativo dall'elettricità – i raffronti tra pittura moderna e arte videoludica non sembrano giustificabili sotto il profilo culturologico, a causa del divario temporale e tecnologico che separa i due fenomeni.

Eppure, come spiega Barilli, data "l'inevitabile coesistenza, nella nostra cultura, delle due grandi famiglie tecnologiche, la meccanica e l'elettromagnetica"²⁸, che ha portato al "lungo combattimento [...] dell'arte contemporanea, tra elettromorfismo e meccanomorfismo"²⁹, alcuni aspetti di quest'ultimo, come il primato della vista, tendono a riaffiorare anche nei movimenti artistici postmoderni, videogiochi compresi. Ad esempio, gli anni Ottanta, "età dell'oro" dei videogiochi, "hanno registrato un ritorno a un pittoricismo talvolta perfino troppo sfrenato"³⁰, a dimostrazione delle influenze della pittura "calda"³¹ che l'arte videoludica stessa subì nel corso della sua affermazione. L'ambivalenza degli stili videoludici tra valorizzazione interattiva dell'inquadratura ed essenzialità vocativa della *Performance* troverebbe a nostro avviso riscontro in quei "vari bilanciamenti tra il caldo e il freddo"³² che caratterizzano la generazione artistica in cui i videogiochi si sono affermati.

Tuttavia, non bisogna commettere l'errore di considerare la costruzione prospettica dello spazio *tout court* come indice di uno stile referenziale. Essendo lo spazio videoludico quadrimensionale, bisogna innanzitutto comprendere se la riconfigurazione dello spazio secondo "proiezione conica" è una conseguenza della manipolazione attiva della protesi digitale o meno. Se ciò avviene, allora lo spazio è referenziale; altrimenti, la costruzione prospettica non concerne il livello profondo, ma è "solo" una forma espressiva superficiale che può anche allestire gli scenari paesaggistici degli opposti videogiochi mitici, come *Tetris Worlds*. In altre parole, il giocatore deve inquadrare una parte del mondo di gioco secondo la direzione e l'estensione del proprio sguardo digitale, simboleggiato dall'inquadratura che egli controlla. A riprova di questo, i visori per la realtà virtuale [18] – delle periferiche a forma di casco che si applicano direttamente sul viso – sono un chiaro esempio di come sia omaggiata la percezione visiva del giocatore e il principio di "unità" al punto che i movimenti fisici della testa corrispondono a quelli dell'inquadratura, grazie a dei particolari sistemi di rilevazione.



18. Visore per la realtà virtuale.

Poniamo sotto esame *Battlefield 1*, opera-“manifesto” dello stile referenziale in cui emerge compiutamente l'effetto illusionistico di “immersività” [19]. Il simulacro è implicito, cioè non visibile con evidenza nello spazio superficiale – a meno di considerare l'arma e il braccio prolungamenti simulacrali – perché il mondo di gioco è vissuto “in prima persona”, attraverso gli occhi dell'*avatar*-soldato.



19. *Battlefield 1*, Digital Illusions Creative Entertainment, 2016.

L'importanza attribuita al punto di fuga “unico” è testimoniata graficamente dal mirino dell'arma che campeggia al centro dell'inquadratura, quasi a rievocare la logica di funzionamento della camera ottica di Leon Battista Alberti, promotore del sistema di rappresentazione prospettica. Infatti, lo spazio referenziale cerca di neutralizzare il carattere binoculare della percezione per avvicinarla ad una monoculare e puntuativa, che negli *FPS*³³ trova piena simbolizzazione nel “mirare”, cioè nel concentrare tutte le attenzioni su un singolo punto. I procedimenti della “piramide

visiva" albertiana sono inoltre rintracciabili nella minimappa [20], che riferisce l'inquadramento dello spazio Alfa attraverso un fascio luminoso triangolare (la "piramide visiva" o la "proiezione conica") che ha per vertice il simulacro, stilizzato nella freccia verde.



20. *Battlefield 1*, Digital Illusions Creative Entertainment, 2016. Minimappa.

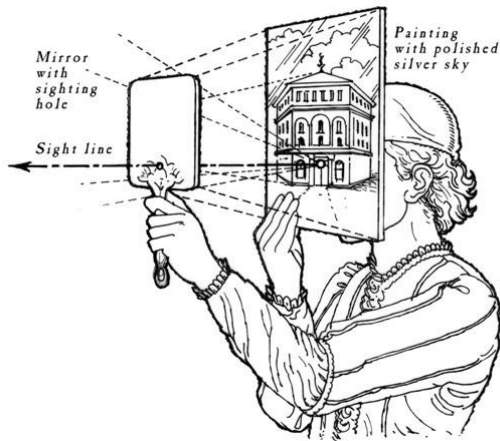
La preminenza "calda" della visività è pressoché assoluta nei referenziali. In primo luogo, l'inquadratura vanta un sistema di input dedicato (come il mouse, la levetta analogica destra di un *controller*, lo sterzo o il visore per la realtà virtuale), usufruito dal giocatore in contemporanea a quello del simulacro, secondo il ritmo narrativo dinamico. In secondo luogo, l'"inquadrare" lo spazio è il motore diegetico dei videogiochi referenziali. Se in ogni tipologia di spazio, anche mitico, l'acquisizione di Competenze è il fondamento per la buona riuscita della *Performance*, nei referenziali quest'ultima si dota di senso esclusivamente per mezzo di una riconfigurazione preliminare e incessante del campo visivo. Ad esempio, non è possibile esplorare compiutamente il mondo di gioco senza un controllo dell'inquadratura che dia una direzione al simulacro. Per fare un paragone grossolano, sarebbe come aggirarsi per le stanze di un edificio senza mai ruotare il corpo, mantenendo

lo sguardo fisso verso la direzione frontale e camminando lateralmente in maniera innaturale come dei granchi.

Più nello specifico, in un FPS come *Battlefield 1* per affrontare la Performance “uccidere” un nemico è necessario “mirare”, ovvero organizzare l'inquadratura in modo che il punto di fuga, coincidente con il mirino, collimi con il corpo del nemico per “poter” (Competenza) sparare senza che il colpo vada a vuoto. Il trionfo del punto di vista del giocatore si attesta nei casi in cui, mediante un tasto dedicato – come il tasto destro del mouse o il grilletto sinistro di un *controller* – sia possibile attivare la modalità di “mira” [21], che riduce il simulacro ad un “occhio” attraverso cui scandagliare analiticamente lo spazio. L'effetto grafico dello sfocarsi del mirino telescopico rappresenta la sparizione del Soggetto rispetto alla contemplazione di un mondo inquadrato in un univoco punto di vista e messo a fuoco nitidamente per mezzo di uno zoom soggettivistico. Come si vedrà più avanti, lo spostamento del focus dal simulacro allo spazio da esplorare risponde alla categoria della “forma aperta” e dell’“oscurità”, di cui si preferisce per ordine espositivo rimandare la discussione in seguito.



21. *Battlefield 1*, Digital Illusions Creative Entertainment, 2016. Modalità di mira.



22. Attrezzo prospettico di Filippo Brunelleschi.

L'"unicità" del punto di vista prospettico comporta nei referenziali la "profondità" dello spazio topico. Come emerge anche a livello etimologico (*perspectiva*), la prospettiva indica

un vedere da lontano, a grande distanza, in quanto il punto di fuga è rinviato all'infinito all'orizzonte in uno spazio tridimensionale e volumetrico. La profondità spaziale in un videogioco non è solo una forma espressiva "superficiale", ma comporta un impatto considerevole sulla *Performance*. Infatti, il simulacro non "scivola" su un piano bidimensionale, come nel labirinto mitico di *Pac-man*, ma attraversa il mondo di gioco in ognuna delle sue tre dimensioni spaziali. In altre parole, la costruzione prospettica denota non solo un senso della lontananza a livello rappresentativo, ma delle distanze "in profondità" che richiedono un determinato tempo per essere percorse dal simulacro.

Per comprendere in che modo la "profondità" spaziale influenzi la diegesi performativa, traiamo una situazione tipo da *Battlefield 4* (2013). La *Performance* per antonomasia di quello che viene riconosciuto come genere "sparatutto" è ovviamente "sparare", atto simulacrale che agisce in uno "sfondamento" dei primi piani [23]. Il giocatore, infatti, deve tener conto dei tempi di percorrenza dei proiettili secondo degli algoritmi che riproducono illusionisticamente le leggi della balistica. Se un bersaglio è posto ad una distanza consistente, il giocatore dovrà riaggiustare l'inquadratura – il "mirino", data l'univocità del punto di vista – in modo da compensare sia la traiettoria parabolica del proiettile sia gli eventuali spostamenti dell'obiettivo. La compresenza di molteplici piani di profondità è mercata spesso grazie a strategie figurative, che rappresentano il nemico come "sfumato".



23. *Battlefield 4*, Digital Illusions Creative Entertainment, 2013.



24. A. POZZO, *Gloria di Sant'Ignazio da Loyola*, 1691-1694.

Nella maggior parte dei videogiochi referenziali, il controllo narrativo dei lontani è infatti simboleggiato a livello superficiale dalla prospettiva aerea "leonardesca", che tramite lo sfumato rende meno nitidi i contorni e i colori degli oggetti in funzione

della loro distanza dall'osservatore. In *Battlefield 1*, oltre a enfatizzare l'orrore bellico che devasta il paesaggio ridotto a spettrali macerie, la prospettiva aerea calcola simbolicamente la lontananza tra il simulacro e un qualsiasi punto nello spazio, ad esempio quello segnalato dall'icona "C" nel meta-spazio dell'HUD [25]. La resa delle distanze "in profondità" mediante simboli rielaborati dal meccanomorfismo [24] – come lo sfumato atmosferico – sono i tratti espressivi più caratteristici dello stile referenziale, che rientra nella categoria del "pittorresco".

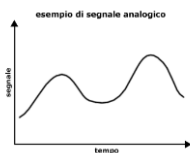


25. *Battlefield 1*, Digital Illusions Creative Entertainment, 2016.

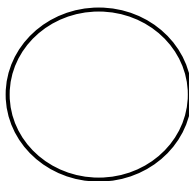
Tuttavia, secondo la nostra impostazione analitica per "pittorresco" si fa riferimento soprattutto alla qualità del ritmo narrativo dinamico, in relazione di contrarietà con la discretezza "lineare" che contraddistingue la maggior parte dei videogiochi mitici. Infatti, la diegesi "pittorresca" si caratterizza per il modo in cui la protesi digitale manipola il mondo di gioco secondo un'interazione di natura "analogica". Questa si avvale di un registro di "sfumature"

performative e di un effetto di continuità spaziale tra Soggetto e ambiente, per cui il simulacro e l'inquadratura descrivono armoniosamente innumerevoli movimenti gradualmente e indistinti nei loro stati intermedi.

Per illustrare la narratività dinamica proponiamo sia la "figura spaziale referenziale" [27], che descrive la possibilità di alterare uno spazio analitico tramite un'interazione analogica e uniforme, sia un riscontro empirico nel sistema di input generalmente dedicato ai videogiochi referenziali. In alcuni *controller*, ad esempio, è possibile evincere empiricamente la diegesi "pittorresca" nella fisiologia della levetta analogica [28], strumento tendenzialmente predisposto per la fruizione di videogiochi referenziali³⁴. A differenza della struttura oppositiva e "binaria" della croce direzionale, la levetta analogica permette un movimento omogeneo della protesi digitale in ogni direzione e per tutti gli infiniti punti dello spazio referenziale. Dato il ritmo narrativo dinamico che prevede una simultaneità tra la narrazione cognitiva dell'inquadratura e quella performativa del simulacro, nei *controller* di ultima generazione sono spesso presenti due levette analogiche da utilizzare in contemporanea, una per il simulacro (solitamente quella di sinistra), l'altra per l'inquadratura (quella di destra) [29].



26. Segnale analogico.



27. Figura spaziale referenziale.



28. Levetta analogica.



29. Controller con doppia levetta analogica per il simulacro e l'inquadratura.

Si tenga comunque presente che gli esempi menzionati sono una generalizzazione a titolo espositivo, in quanto ogni videogioco referenziale adotta un proprio sistema di input, il più delle volte personalizzabile dal giocatore stesso. Esistono infatti tantissimi modelli di periferiche. Nella versione *Battlefield 1* per PC, ad esempio, il simulacro è amministrato per mezzo di una croce direzionale "lineare", in genere costituita dai tasti W, A, S, D. Tuttavia, l'inquadratura è comunque gestita dal mouse, che descrive movimenti analogici al pari di una levetta analogica. In definitiva, ciò che conta in un videogioco referenziale è il controllo "pittresco" dello sguardo digitale più che del simulacro, in virtù del primato della "vista" rielaborato dall'universo meccanomorfo. In un FPS come *Battlefield 1* sarebbe pressoché impossibile mirare alla testa di un bersaglio in movimento – che per di più attraversa un terreno accidentato e irregolare – governando l'inquadratura mediante una croce direzionale, ossia per unità di spazio discrete e non graduali.

Si tiene a precisare che è comunque possibile usufruire di un videogioco referenziale anche con un sistema di input non propriamente “analogico”. Nulla vieta, ad esempio, di giocare su PC a un videogioco di guida simulativa come *Forza Horizon 3* (2016) [30] utilizzando i tasti della croce direzionale A e D per sterzare, per controllare cioè l'inquadratura.



30. *Forza Horizon 3*, Playground Games, Turn 10 Studios, 2016.

Ovviamente, dato lo spazio referenziale omogeneo e uniforme, è quantomeno “scomodo” e poco agevole adottare un sistema di input rigido e “lineare” come la croce direzionale per affrontare curve “analogiche”. La fruizione ideale di un tale tipo di opere videoludiche prevede infatti l'utilizzo di un volante per videogiochi [31], studiato per fornire le stesse sensazioni di una guida “realistica”; periferica tuttavia spesso costosa e ingombrante per uso domestico.



31. Volante e pedali per videogiochi.

In realtà, in molti videogiochi di guida – soprattutto recenti come *Forza Horizon 3* – è possibile controllare l'inquadratura sia con lo "sterzare" sia con un sistema di input apposito, come il mouse nelle versioni per PC o la levetta analogica destra di un *controller* nelle versioni per console; ciò conferma ulteriormente l'appartenenza di questa tipologia videoludica alla dimensione stilistica referenziale

Al di là dei singoli casi, il controllo solitamente fluido e dinamico dell'inquadratura incoraggia il giocatore ad esplorare lo spazio più con lo sguardo che con il simulacro, in modo da rivestire soprattutto i panni dell'"osservatore" oltre che del semplice "*performer*". Ciò tendenzialmente comporta un'attenzione particolare alla cura della veste grafica, finemente ricamata in ogni suo minimo dettaglio. Infatti, a

livello superficiale, la categoria del “pittresco” comunemente intesa è pressoché dominante nei videogiochi referenziali, spesso osannati per tale motivo come “opere d'arte” – a differenza di un vocativo *Tetris* o *Pac-man* – in virtù della maestosità di un comparto grafico che evoca una fruizione di natura contemplativa e introspettiva, più familiare al sentire comune.

Il mondo di gioco referenziale è reso “pittresco” dalla ricchezza di dettagli e dalla complessità morfologica dell'ambiente, elementi che sono amalgamati in uno spazio analitico omogeneo e uniforme in cui anche lo stesso Soggetto è immerso. In *Battlefield 1*, il giocatore può interagire con tutto lo spazio visibile, non solo nell'inquadrarlo, ma anche nel trasformarlo con azioni simulacrali analogiche e “sfumate”. Se ad esempio decidesse di sparare ad una struttura, come un rudere [31], un proiettile sprigionerà scintille all'impatto ed inciderà un foro nella pietra, eventi che simboleggiano la presenza operante del giocatore in un universo coeso e retto da un'olistica legge algoritmica.



31. *Battlefield 1*, Digital Illusions Creative Entertainment, 2016.

L'effetto di senso "pittresco" non riguarda solo la manipolazione raffigurativa – ad esempio effetti metereologici come neve e pioggia che cambiano l'aspetto del personaggio o impronte lasciate da quest'ultimo su terreni sabbiosi – ma in alcuni videogiochi, come in *Half-Life 2* (2004) e *Dead Space 3* (2013), la congiuntura Soggetto-ambiente coinvolge direttamente le meccaniche di gioco. Ad esempio, l'eliminazione di *cutscenes* cinematografiche che interrompono la *Performance* in luogo di sequenze narrative dinamiche in cui il simulacro-avatar può continuare ad interagire con lo spazio garantisce un senso di continuità temporale immersiva, per cui è come se il giocatore stesse assistendo alle vicende esposte in qualità di protagonista e non come spettatore esterno e alieno ai fatti. Inoltre, molti oggetti nei referenziali (come sedie, tavoli, bicchieri, finestre, eccetera) sono soggetti a mobilità e distruttibilità grazie ad un peculiare "motore fisico"³⁵, che alimenta nel giocatore l'illusione di far parte integrante di un mondo di gioco che risponde attivamente alle sue azioni e che comunica con esse. La volontà pittorica rappresentazionale trova una delle più compiute espressioni nella tendenza a diluire nello spazio Alfa il metaspazio HUD, nel senso che quest'ultimo non è più sovrapposto al primo ma è un elemento stesso del mondo di gioco. In *Dead Space 3*, le informazioni riguardanti i "punti ferita" dell'*avatar* non sono espresse dalla canonica barra colorata fluttuante in un angolo dello schermo, ma costituiscono una parte dell'armatura del personaggio [32]. L'abolizione della giustapposizione "striata" tra meta-spazio e spazio Alfa si concretizza nel simboleggiare l'HUD come un ologramma gestito dall'*avatar* [32], per cui il giocatore percepisce l'ambiente allo stesso modo del simulacro in nome del principio di "unità" referenziale.

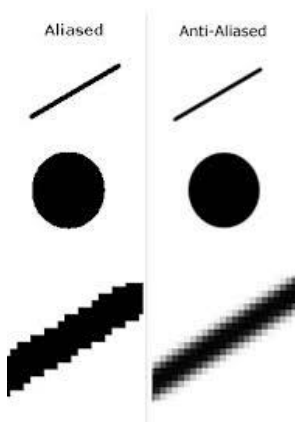


32. Dead Space 3, Visceral Games, 2013.

Il simulacro e l'inquadratura riorganizzano dunque in maniera ininterrotta e "pittoresca" uno mondo di gioco plasmato dalla omogeneità degli elementi spaziali che lo costituiscono. Gli innumerevoli piani spaziali che ritraggono il fitomorfismo dell'ambiente si "sfumano" nella continuità cosmica dello spazio analogico, le cui "interferenze" sono enfatizzate dallo stile referenziale per mezzo di una grafica digitale sempre più sviluppata in tal senso. Ad esempio, l'*antialiasing* [34] è una tecnica che smussa i bordi delle figure ammorbidendone la scalettatura [33], in modo da "sfumare" i confini lineari dei corpi per scioglierli nello spazio in un *continuum* atmosferico e materico.



33. Confronti esemplificativi tra assenza e presenza dell'*antialiasing*.



34. La smussatura dei bordi per mezzo dell'*antialiasing*.

Numerosi sono gli altri accorgimenti “pittoreschi”, come il “filtro *texture*”, che migliora la definizione delle superfici degli oggetti, soprattutto quelle visualizzate a una certa distanza o da un angolo di visualizzazione bassa; l’“occlusione ambientale”, che aggiunge ombreggiature sfumate a fenditure e oggetti; gli “effetti particellari”, come fumo, scintille

ed esplosioni; l'“illuminazione dinamica”, che regola l'interazione tra luci, gli effetti di illuminazione e di proiezione delle ombre sulle superfici; gli “effetti postelaborazione”, come i raggi crepuscolari o gli effetti di diffrazione; la “qualità vegetazione e terreno”, che migliora la geometria degli oggetti e rifinisce elementi di decorazione quali erba e sassi. Alla fusione tra figura e ambiente corrisponde la grazia delle animazioni, che imitano la naturalezza dei movimenti dei corpi che interagiscono nell'ambiente newtoniano.

Precedentemente è stato osservato come le movenze del simulacro di *Assassin's Creed: Syndicate* rispondessero coerentemente alle “interferenze” dell'ambiente circostante, come i vari appigli della facciata irregolare di un edificio su cui l'avatar Jacob Frye deve arrampicarsi. Eppure, se esaminato a livello superficiale, *Assassin's creed: Syndicate* – come *Forza Horizon 3* e *Dead Space 3* – denuncia differenze strutturali notevoli rispetto a *Battlefield 1* perché in “terza persona”, ovvero con l'avatar ben evidente su schermo. Non bisogna tuttavia lasciarsi trarre in inganno da questa differenza “superficiale”, poiché il punto di vista non è “molteplice” come in un videogioco mitico, bensì “unitario”. Lo spazio profondo dei due videogiocchi è infatti lo stesso, dinamizzato e riconfigurato secondo la costruzione prospettica a punto unico di fuga. La riorganizzazione dello spazio asseconda il movimento dello sguardo digitale del giocatore (l'inquadratura) sulla base del principio di “unità” della proiezione conica “albertiana”, per cui la percezione fisica del fruitore e la struttura simbolica dello spazio confluiscono in un medesimo punto di vista.

Analizzare videogiocchi come *Assassin's creed: Syndicate* ci permette di ribadire concretamente come il giocatore non sia il protagonista del videogioco cui sta giocando ma il narratore – anche “regista”, se si vuole – in quanto può non affrontare il

mondo con gli occhi dell'*avatar*, ma deve comunque tessere relazioni eminentemente spaziali nel determinare cosa viene inquadrato o meno e in che modo innescare eventi mediante il simulacro. La visione in "prima persona" di *Battlefield 1* non è altro che un effetto di senso che valorizza con particolare enfasi la coincidenza tra sguardo fittizio del simulacro e sguardo concreto del giocatore ("immersività"), "unità" percettiva comunque presente nei videogiochi referenziali "in terza persona". Significativamente, durante la *Performance* l'*avatar*-simulacro è inquadrato quasi sempre di spalle [35], fattore che denota da un lato come la sua rappresentazione esplicita non abbia una vera e propria importanza diegetica nella riconfigurazione del campo visivo; dall'altro come vi sia una convergenza di sguardi tra giocatore e *avatar* al punto che quest'ultimo spesso figura rivolto nella stessa direzione dell'inquadramento cognitivo del proprio manipolatore.



35. *Assassin's creed: Syndicate*, Ubisoft Quebec, 2015.

Non a caso, videogiochi referenziali come *Grand Theft Auto V* (2013), *Fallout 4* (2015) e *Forza Horizon 3* consentono il poter

passare indisturbatamente da una prima persona ad una terza persona, e viceversa, senza interrompere la *Performance* tramite l'apertura di un menu "opzioni" (modalità Beta).

Con questo non si vogliono certo banalizzare le differenze peculiari tra una fruizione in prima persona e una in terza, ma queste divergenze costituiscono un discrimine superficiale tra un certo tipo di *gameplay* ed un altro, non un criterio di valutazione dello spazio profondo. Esplorare il mondo di gioco in terza persona permette ad esempio di vedere più chiaramente l'area circostante l'*avatar* e avere un tempo di reazione ai pericoli maggiore rispetto ad una visione in prima persona, che di contro offre un effetto immersivo più coinvolgente. Inoltre, un videogioco in terza persona suggerisce un processo di reificazione dell'*avatar*, nel senso che quest'ultimo può essere oggetto di contemplazione da parte del giocatore, che ne ammira ad esempio i dettagli del vestiario o la sensualità dell'aspetto fisico – si pensi al provocante personaggio Lara Croft – al pari di un qualunque altro elemento collocato nel mondo-ambiente. Al di là delle debite precisazioni, lo spazio profondo rimane comunque referenziale, ovvero riorganizzato secondo un ritmo narrativo dinamico e strutturato secondo la prospettiva a punto unico di fuga.

Sul piano espressivo-figurativo, la concezione analitica dello spazio si evince dalla propensione a valorizzare la massa e l'anatomia dei corpi, resi pieni e volumetrici dalla tecnologia 3D e soggetti a disarticolazione dal motore fisico. Ad esempio, in un GdR (gioco di ruolo) come *Fallout 4* il corpo di un nemico non è un'entità sintetica e indivisibile come un fantasma in *Pac-man*, ma un organismo complesso e analitico, "quantificabile", sezionabile in partizioni fisiologiche che hanno funzioni specifiche e differenziate. Sparare alla testa può accecare o uccidere istantaneamente un nemico dalle

fattezze antropomorfe, colpire le gambe può rallentarlo oppure si può disarmarlo puntando direttamente alla sua arma.

La modalità Beta S.P.A.V. (Sistema di Puntamento Assistito della Vault-Tec [36]) di *Fallout 4* è un esempio eclatante sia della celebrazione assoluta del ruolo dell'inquadratura, tanto che il tempo della *Performance* si cristallizza per dare la possibilità al giocatore di mirare con accuratezza, sia dell'esaltazione plastica e quantitativa dei corpi, le cui parti anatomiche sono evidenziate e distinte. Inoltre, queste aree specifiche sono soggette ad un crudo dismembramento, come la decapitazione [37] o lo squartamento in seguito ad una violenta esplosione. Il "pittresco", del resto, non riguarda solo l'ammirazione estatica di vedute arcadiche, ma anche un gusto "barocco" per il macabro e il perturbante [38], l'altra faccia dell'indugiare analitico e razionalistico sul dettaglio e sul particolare.



36. *Fallout 4*, Bethesda Game Studios, 2015.



37. *Fallout 4*, Bethesda Game Studios, 2015.



38. REMBRANDT, *Lezione di anatomia del dottor Tulp*, 1632.

L'imitazione della fisica newtoniana è un tratto stilistico che arricchisce quasi tutti i videogiochi referenziali. In *Grand Theft*

Auto IV (2008) i veicoli si danneggiano in modi differenti a seconda del punto di impatto (frontale, laterale, eccetera) e del tipo di collisione che subiscono (sfregamento, tamponamento, cappottamento, eccetera) [39].



39. *Grand Theft Auto IV*, Rockstar North, 2008.

Gli stessi corpi degli avatar rispondono alle forze newtoniane simulate dal motore fisico, per cui possono cadere se spinti, essere sbalzati se investiti da un'auto, scivolare da un dirupo scosceso se perdono l'equilibrio, e così via. Non si trascuri l'aspetto sonoro, in particolare i rumori ambientali che segnalano in *Grand Theft Auto IV* la provenienza e l'individuazione nello spazio di elementi narrativi, come l'esplosione assordante di uno sparo alle spalle del simulacro o il ronzio remoto di un elicottero in perlustrazione.

Il descrittivismo anatomico si riscontra anche nella fase di creazione dell'avatar, modalità Beta in cui lo stile referenziale ostenta la capacità tecnica dell'hardware di scandagliare e modificare minuziosamente le sezioni fisiologiche dei corpi,

quantificati in componenti spaziali e non considerati nella loro essenza globale e qualitativa. Nella versione PC di *Mass Effect 2* (2010), il simulacro-puntatore trasforma le sembianze dell'*avatar* secondo un ritmo pulsante, per cui la fase performativa del "modificare" ("cliccare" sulle varie regioni corporee) è alternata a quella cognitiva del "visualizzare" il corpo o parti di esso ("premere" per trascinare l'inquadratura o ruotare il corpo) [40].

Anche a livello "letterario" e "cinematografico" si manifesta la categoria del "pittresco", come nella saga di *Mass Effect* (2007-2017) in cui la complessità delle trame e delle relazioni tra i personaggi instaura una letterarietà "romanzesca" e una regia "cinematografica" realistiche e verosimili. L'immersività è offerta dalla possibilità da parte del giocatore di prendere delle decisioni che hanno implicazioni nell'intreccio narrativo, caratterizzato da una serie di finali "alternativi" il cui svelamento può essere dilazionato in diversi capitoli della saga. Le numerose sequenze dialogiche di *Mass Effect 3* sono una modalità Beta mitica in cui il simulacro è sostanzialmente "trasparente", se non fosse per l'indicatore luminoso che ne marca la presenza nell'HUD quando transita in una delle possibili opzioni di dialogo [41]. La narratività è vocativa in modo che il giocatore, non assorbito dall'irrefrenabile riconfigurazione del campo visivo imposta dal ritmo dinamico, possa apprezzare le scelte registiche dei programmatori, come se stesse assistendo ad una rappresentazione cinematografica "normalizzante".



40. Mass Effect 2, BioWare, 2010. Personalizzazione dell'avatar.



41. Mass Effect 3, BioWare, 2012. Sequenze dialogiche.

Riassumendo, ogni elemento nei referenziali tende ad essere inghiottito in un'ambiente omogeneo, reso unitario e coeso dal meccanismo algoritmico "newtoniano" di causa-effetto, per cui ad ogni azione corrisponde una reazione che, a causa dell'interferenza analogica, non è mai reiterata allo stesso

modo. La vastità dell'universo referenziale può essere scrutata grazie alla gestione fluida e dinamica dell'inquadratura, veicolo principale di esplorazione dello spazio sotto la direzione pressoché totale del giocatore. Possiamo quindi definire la narratività referenziale "ipotattica", in quanto domina incontrastato il punto di vista del Soggetto nella riorganizzazione del campo visivo e nella consequenziale rappresentazione del mondo di gioco. Grazie al ritmo dinamico, al giocatore sono elargite ampie libertà narrative e una funzione diegetica che nel ritmo statico non gli è concessa.

Riprendendo la metafora precedente, alla protesi digitale vocativa si opporrebbe una protesi "superomistica", espressione ispirata al mito dannunziano del superuomo. Il "Super-io" narrante subordina ipotatticamente tutta la materia narrativa all'affermazione di sé, che si traduce nella glorificazione di uno stile prezioso e soprattutto individualistico, affrancato cioè da ogni vincolo metrico³⁶. Nei videogiochi referenziali, il giocatore non solo decreta quali elementi valorizzare o meno tramite la *Performance*, ma anche come "inquadrali" secondo il proprio punto di vista. Dal momento che lo spazio referenziale è quantificabile e parcellizzabile per un numero infinito di stati intermedi e il valore aggiunto dell'inquadratura interattiva permette una reiterazione differente di medesimi eventi in un numero illimitato di modi rispetto ad una diegesi vocativa, le possibilità narrative della protesi superomistica sono inesauribili.

La narratività dinamica si iscrive pertanto nella categoria della "forma aperta", strettamente connessa con quella dell'"oscurità". In virtù della "profondità", dell'"unità" e del "pittresco", lo spazio è percepito come indistinto e illimitato, "aperto", suscettibile di essere trasformato e riattraversato in un numero incalcolabile di modi. Inoltre, la costruzione

prospettica rinvia il punto di fuga all'infinito, in una linea d'orizzonte dove non esistono confini stabili e ravvisabili. D'altro canto, a causa della strettissima piramide prospettica che stringe l'inquadratura sull'area prossima e antistante il simulacro (un "effetto scorcio"), il ritmo narrativo implica un'incessante disvelamento di un fuoricampo, onnipresente ed "oscuro".

Il mondo di gioco referenziale è infatti uno spazio di esplorazione, che denota una narratività "centrifuga" perché l'attenzione del Soggetto è rivolta a un mondo misterioso da scoprire, non rivelato nella sua interezza in un'unica inquadratura ma celato in gran parte in un "cono d'ombra" cognitivo. Infatti, a differenza della "chiarezza" mitica dovuta alla "molteplicità" del punto di vista traslante, il giocatore è costretto a riassetare instancabilmente il vincolante campo visivo per acquisire delle Competenze e svelare un'ennesima porzione di mondo di gioco. Nella diegesi dinamica c'è sempre un tempo di percorrenza delle distanze, un travalicamento di confini e soglie, costituito anche dal movimento dell'inquadratura più infinitesimale.

L'onnipotenza superomistica sconta paradossalmente un senso di annullamento, di vanità nei confronti di un universo sconfinato e caotico. La smaterializzazione delle fattezze figurali del simulacro – o implicito in "prima persona" o di spalle in "terza persona" – simboleggia proprio lo smarrimento del Soggetto nello spazio referenziale, "aperto" e "oscuro". Infatti, il focus delle gesta demiurgiche non è sul simulacro, ma proiettato secondo un moto centrifugo su un'ambiente che sfugge perennemente alla sfera di competenze del Soggetto. In questo senso, nella concezione referenziale domina il cosmocentrismo, per cui le risorse cognitive e performative del giocatore sono indirizzate all'esplorazione di un mondo di

gioco che non gli appartiene mai del tutto e di cui deve incessantemente rivelare nuovi eventi e luoghi.

Lo spazio referenziale è quindi il regno del nomadismo, dell'errare simulacrale e dell'indefinitezza cognitiva, perché l'esplorazione non è vissuta dall'"alto" come nello spazio mitico "striato", in cui ogni elemento è visibile e compreso nella sua precisa funzione diegetico-spaziale ("chiarezza"), ma dal "basso", dalla prospettiva "ristretta" del simulacro in virtù dell'"unità" percettiva. La narratività nomadica marchia pertanto uno spazio "liscio"³⁷, un mondo di gioco avviluppato e gettato in gran parte nell'"oscurità" del fuoricampo, per cui il confine di una cosa rispetto ad un'altra si "sfuma" nell'*unicuum* analogico.

Per queste ragioni, i videogiochi referenziali sono spesso sviluppati secondo il principio dell'*open world*, che consiste nella possibilità di affrontare un mondo vasto e complesso secondo percorsi e modalità non prescritti esplicitamente, ma lasciati illusionisticamente alle libertà decisionali del giocatore. Un caso esemplare è *Grand Theft Auto V* (2013), la cui enorme mappa può essere esplorata, oltre che a piedi, utilizzando biciclette, moto, macchine, barche, elicotteri, aerei. Il mondo esterno è pressoché privo di caricamenti e la sua coesione "pittoresca" marca insistentemente l'"effetto di reale", per cui il simulacro si aggira nello spazio senza vincoli apparenti.

Nello spazio omogeneo e uniforme dell'*open world*, gli oggetti reagiscono all'unisono con un ambiente complesso e fitomorfico a seconda della loro posizione e del tipo di materiale di cui sono composti, come il telaio di una macchina che a differenza dell'asfalto restituisce la rifrazione della luce e disegna un'ombra nel terreno [42]. L'infinita "profondità" dell'universo "aperto" è resa simbolicamente dalla "distanza di visione", un'impostazione grafica molto comune nei videogiochi *open world* che calcola fino a quale

distanza gli oggetti possono essere visibili. In tal caso, lo sfumato atmosferico non è solo un mero artificio decorativo, ma segnala la distanza che deve essere percorsa per raggiungere l'oggetto osservato [43] ed enfatizza l'olismo tra il Soggetto e un mondo che può essere trasformato da colui il quale lo inquadra e lo penetra con lo sguardo.

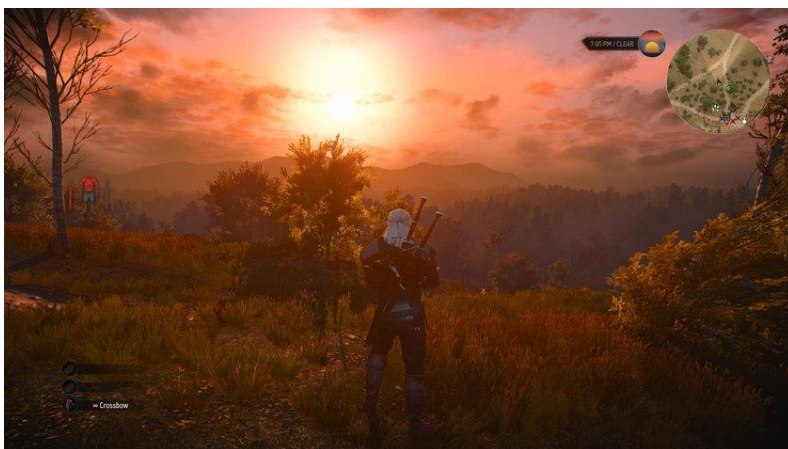


42. *Grand Theft Auto V*, Rockstar North, 2013.



43. *Grand Theft Auto V*, Rockstar North, 2013.

L'“oscurità” della diegesi dinamica, tra rivendicazione superomistica e smarrimento nomadico, è il più delle volte simboleggiata a livello superficiale da un'“oscurità” meteorologica. In *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) la traiettoria parabolica del sole scandisce il passare del tempo nel cosmo-orologio newtoniano e la sua posizione corrisponde verosimilmente all'ora segnalata nell'HUD [44]. L'allungamento delle ombre al crepuscolo decanta il meccanicismo dell'*open world*, che vive di vita propria anche al di fuori dell'inquadratura e indipendentemente dalle imprese performative del simulacro.



44. *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt RED, 2015.

Sempre da un punto di vista rappresentativo, l'“oscurità” non allude solo alla contemplazione estatica nei confronti di un mondo “pittresco”, ma anche all'angoscia del Soggetto di non essere padrone dello spazio che lo circonda, di cui non è altro che un ingranaggio che può essere fagocitato da un momento all'altro dall'ambiente. Videogiochi referenziali a tema *horror* come *Resident Evil 7: Biohazard* (2017) o *Outlast*

(2013) [46] enfatizzano questo aspetto, al punto che l'"oscurità" è come se si facesse essa stessa Anti-Soggetto nell'instillare perennemente ansia e inquietudine nel giocatore, che vaga per luoghi tetri e spettrali rischiarati da precarie e flebili fonte luminose.

Il mondo di *Resident Evil 7: Biohazard* è completamente sommerso dall'"oscurità", se non fosse per le pozze di luce [45] che tuttavia non fanno altro che accentuare il terribile contrasto chiaroscurale con i foschi ambienti che il giocatore dovrà attraversare. L'effetto di sconcerto è accentuato dall'attenzione per i dettagli "analogici" delle superfici e dei materiali in rovina, che esprimono lo stato di abbandono dell'edificio in un sistema entropico. Non vi è alcuna riconoscibilità antropomorfa ma solo uno spazio distopico che si palesa come perturbante, se non nemico dichiarato del Soggetto. Il sistema di gestione delle ombre dinamiche è meticolosamente accurato, in quanto cela i pericoli alla vista del giocatore e genera il senso di tensione tipico del genere *horror*. L'individuazione esatta della provenienza della luce, marcata dalla proiezione delle ombre, è uno degli elementi "meccanomorfi" [47] più ripresi "differentemente" dai videogiochi referenziali.

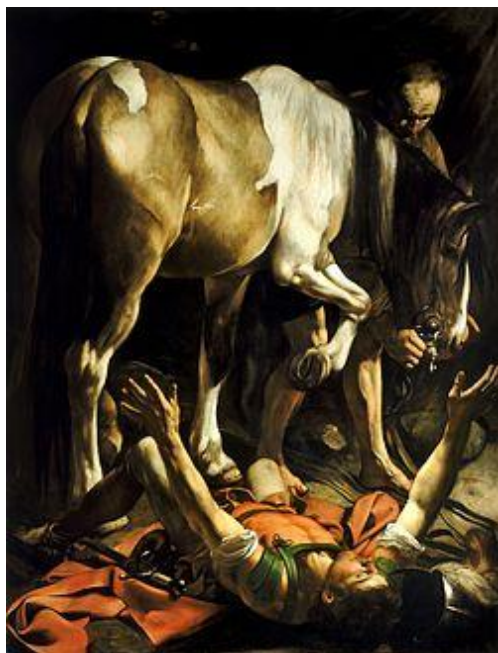
L'"oscurità" è così omaggiata che una modalità Beta di *Resident Evil 7: Biohazard* prevede la risoluzione di *rebus* tramite la rotazione di un oggetto davanti ad un riflettore, in modo che la sua ombra assuma la forma di una figura o di un numero [48]. La rotazione sequenziale e fluida dell'ascia-simulacro, dotata di una massa solida che proietta ombre, sottolinea la profondità e l'omogeneità dello spazio referenziale, per cui si instaura una continuità "pittorresca" tra corpi (l'ascia) e superfici (la parete) grazie alle leggi fisiche (il sistema di illuminazione dinamico).



45. *Resident Evil 7: Biohazard*, Capcom, 2017.



46. *Outlast*, Red Barrels, 2013.



47. CARAVAGGIO, *Conversione di San Paolo*, 1601.



48. *Resident Evil 7: Biohazard*, Capcom, 2017.

Il livello superficiale dei videogiochi fin ora presi in esame riflette quasi specularmente le categorie wölffliniane profonde. Tuttavia, come è stato più volte chiarito, non vi è alcuna relazione di necessità tra i due piani. Esemplarmente, nei videogiochi molto spesso – soprattutto nelle versioni per PC – è data la possibilità al giocatore di disattivare delle impostazioni grafiche “superficiali” e di ridurne a piacimento il grado di dettaglio, nella misura in cui la macchina è in grado di fornire certe prestazioni, ad esempio. Ciò non implica, lo si ribadisce, che tale dimensione espressiva sia ininfluyente, ma deve essere analizzata in una fase successiva all’inquadramento preliminare del ritmo narrativo.

Consideriamo tre videogiochi che presentano una struttura soggiacente referenziale nonostante non la manifestino in superficie: *Minecraft* (2009-2011), *Battlezone* (1980) e *Night Driver* (1976). *Minecraft* è esemplare perché sottolinea come il “pittresco” specificamente videoludico (diegetico) sia ben diverso da quello figurativo (tonalismo, prospettiva aerea, sfumato atmosferico, eccetera). Il mondo di *Minecraft* [49] è costituito essenzialmente da blocchi a forma di cubo, la cui sagoma “dura” e la cui *texture* in bassa definizione sembra abbiano poco a che vedere con la “morbidezza” analogica delle plastiche masse che popolavano i videogiochi precedentemente esaminati. Eppure, le meccaniche di gioco di *Minecraft* rispondono assai più compiutamente alla concezione analitica dello spazio referenziale rispetto a videogiochi come *Grand Theft Auto V* o *Battlefield 1*.

In primo luogo, lo spazio è strutturato secondo una griglia tridimensionale di elementi “puntiformi”, i cubi, tutti della medesima estensione e differenziati graficamente solo dal rivestimento superficiale che li colora, la *texture*. In modalità “sopravvivenza”, il giocatore può scomporre e ricomporre a piacimento la morfologia dell’ambiente, perché i cubi si

prestano, data la loro essenzialità geometrica, ad essere riorganizzati su uno spazio “liscio” e cartesiano, come se fossero “caratteri mobili” gutenberghiani. Il meccanomorfismo rielaborato dallo stile referenziale è infatti il risultato di una codificazione simbolica della logica di funzionamento della stampa a caratteri mobili di Gutenberg, che prevede una formattazione omogenea di elementi finiti – i “caratteri”, nel nostro caso i “cubi” – ordinati e ricombinati serialmente secondo righe e colonne, entro un foglio indistinto e ipoteticamente infinito nella sua parcellizzazione (l’“impaginazione”). Allo stesso modo, un blocchetto che precedentemente rappresentava la parte di un tronco può essere riutilizzato per innalzare la parete di un edificio in legno, oppure riadoperato per costruire utensili e suppellettili mediante il *crafting*, il metodo per “fondere” i materiali (i cubetti) reperiti nel corso della *Performance*.



49. *Minecraft*, M. PERSSON, Mojang, 2009-2011.

Inoltre, il concetto di “forma aperta” in *Minecraft* raggiunge livelli di espressione difficilmente comparabili in altri

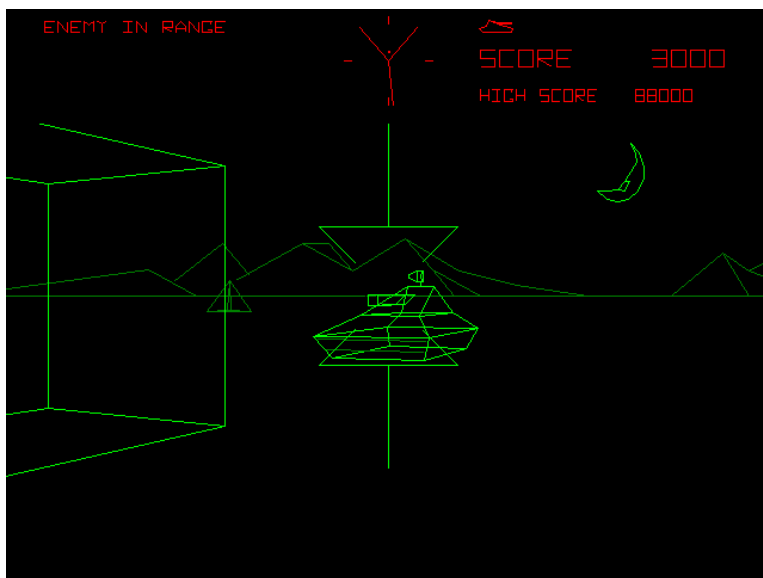
videogiochi referenziali. Non solo la fisionomia dell'ambiente è continuamente alterata dal giocatore che ricombina i cubetti secondo una griglia analitica, ma il mondo di gioco è generato proceduralmente, per cui la disposizione dei vari cubi nello spazio non è stabilita a monte dal programmatore ma cambia e si rigenera casualmente ad ogni sessione di gioco. L'universo di *Minecraft* non raffigura semplicemente l'infinito spaziale mediante simboli – la “distanza di visione” o la prospettiva aerea – ma è “letteralmente” infinito, in quanto la sua articolazione sfugge sia al controllo del giocatore sia a quello del programmatore. Non c'è un luogo che si riproduce allo stesso modo o che è uguale ad un altro, il mondo di *Minecraft* non è che un'incognita perenne e indeterminata, che partorisce uno spazio “aperto” e “liscio” in cui il Soggetto peregrina nomade all'insegna dell'indefinitezza più assoluta.

Tutto questo in videogiochi “iperrealistici” come *Battlefield 1* non avviene. Non è infatti possibile alterare l'ambiente in modo così radicale, benché lo schermo elargisca una rappresentazione superficiale apparentemente più affine alla “volontà di rappresentare il reale” rispetto a *Minecraft*. In ambito videoludico, data l'interattività, bisogna sempre tenere presente che la volontà rappresentazionale non si basa sui meccanismi di raffigurazione in sé – come nell'arte figurativa – ma su quali strategie simboliche (come il ritmo narrativo dinamico e la prospettiva a punto unico di fuga) il giocatore è “illuso” di essere coinvolto in prima persona nella riorganizzazione interattiva dello spazio.

Se comunque in *Minecraft* il livello superficiale restituisce alcune tipologie profonde come l'“oscurità” – c'è un sistema di ombre e luci e un'alternanza del giorno e della notte – *Battlezone* e soprattutto *Night Driver* sembrano tutto fuorché dei videogiochi referenziali. Eppure, l'analisi del ritmo narrativo ci permette di individuarli come pienamente referenziali, e

quindi di riconfermare il principio secondo il quale il processo di simbolizzazione è un'elaborazione autosufficiente e autonoma, non costretta a sottostare alle impellenze dell'hardware. A differenza di quanto può apparire, lo spazio referenziale non è un'esclusiva dei videogiochi recenti ma può essere riscontrabile anche in opere videoludiche appartenenti a tempi relativamente remoti, come nella seconda metà degli anni Settanta, periodo in cui le assai limitate prestazioni dei calcolatori avrebbero dovuto costituire un ostacolo insormontabile per l'allestimento di uno spazio referenziale.

Eppure, *Battlezone* riesce a strutturarsi secondo quest'ultimo rinunciando agli orpelli della veste grafica, la cui elaborazione da parte delle macchine coeve sarebbe stata eccessivamente gravosa. Curiosamente, lo stile di *Battlezone* è didascalico perché è come se venisse messa a "nudo" l'ossatura soggiacente di un mondo di gioco referenziale, spogliato dei rivestimenti *texture* e degli effetti grafici (come luci e ombre) e abitato da corpi svuotati in una primitiva volumetria [50]. Si rivela innanzitutto una "forma aperta" centrifuga definita dal ritmo dinamico sostanzialmente sequenziale ("pittresco") e dalla costruzione prospettica a punto unico di fuga ("unità", simboleggiata dal mirino), che marca un senso di "profondità" e di "oscurità" centrifuga. Il primato referenziale della vista trova comunque una sua essenziale corrispondenza superficiale nell'accennata veduta paesaggistica, abbozzata da una linea d'orizzonte netta e da stilizzati elementi come la luna e le montagne. Significativa la presenza nel meta-spazio del radar che, come un diagramma cartesiano, misura le posizioni degli oggetti e contribuisce a rafforzare l'idea di uno spazio quantitativo e analitico, sebbene non raffigurato compiutamente in superficie.



50. *Battlezone*, Atari, 1980.

Night Driver è un caso limite e paradossale, ma utile per ribadire con forza gli intenti delle nostre argomentazioni. L'aspetto grafico è pressoché inesistente, ciò non toglie tuttavia che la struttura spaziale sia referenziale in virtù del ritmo narrativo dinamico che la contraddistingue. Il simulacro – un veicolo “trasparente” – penetra lo spazio in profondità, percorrendo una strada visibile solo grazie a delle icone bianche che ne segnalano i bordi e la direzione delle curve [51]. Queste ultime sono analogiche – seppur sviluppate solo su un piano di orizzontalità a differenza di *Forza Horizon 3* – affrontate grazie alla gestione dell'inquadratura (“sterzare”) e per mezzo di un doppio sistema di input esso stesso analogico (lo sterzo del cabinato) [52]. Tuttavia, *Nightdriver* non esibisce a livello superficiale alcuna conseguenza logica della concezione referenziale. Non c'è un paesaggio da “contemplare”, anche spoglio come in *Battlezone*, né una

massa volumetrica che delinei un principio di profondità. Il paradigma analitico è affidato quasi esclusivamente all'unico vero criterio d'indagine, il ritmo narrativo, se non fosse per quei paletti luminosi che spezzano il nero vuoto visivo e le cui dimensioni variabili marcano un vicino e un lontano.



51. *Night Driver*, Atari, Rob Fulop (A2600), HAL Laboratory (C64), 1976.



52. Cabinato arcade di *Night Driver*.

2.4. Il videogioco obliquo

Sono state studiate fin qui le caratteristiche principali dello stile referenziale e mitico, legati nel quadrato semiotico da una relazione di contrarietà tra ritmo narrativo dinamico e ritmo narrativo statico, ovvero tra controllo valorizzato dell'inquadratura e l'impossibilità di riorganizzarla. Definiamo i due stili come "paradigmatici", in quanto la loro "contrarietà" rispecchia a livello profondo il sistema di opposizioni delle diadi di Wölfflin, riadattate all'aspetto interattivo in questa sede. Infatti, lo stile mitico riflette quasi fedelmente le categorie "linearità" – che può tuttavia non essere un tratto distintivo in alcuni videogiochi, come *Asteroids* o *FIFA 17* – "molteplicità", "superficialità", "forma chiusa", "chiarezza"; mentre lo spazio referenziale rispecchia le altre, ovvero "pittresco", "unità", "profondità", "forma aperta", "oscurità".

Lo spazio obliquo e lo spazio sostanziale, come si vedrà nei successivi paragrafi, sono invece stili "contraddittori", in quanto instaurano un rapporto di "contraddizione" con gli spazi paradigmatici lungo le diagonali del quadrato semiotico. Pertanto, le opposizioni wölffliniane non si distribuiscono in maniera ordinata in questi stili a causa della loro natura "contraddittoria". Ad esempio, alla "forma aperta" e all'"oscurità" della diegesi obliqua non corrisponderanno l'"unità" e la "profondità", bensì alcune tipologie dell'altro polo quali la "molteplicità" e la "superficialità". Lo stile obliquo dunque "contraddice" la volontà referenziale di "rappresentare il reale" con un "non volere rappresentare il reale", negazione dovuta dal rapporto di "complementarietà" instaurato con lo stile mitico, in verticale.

Se si volesse esemplificare questa rete di relazioni mediante la storia dell'arte visiva, si potrebbe definire lo stile obliquo come "poliedrico", connotazione che esplica l'ibrida struttura

spaziale delle opere di Cézanne degli anni Settanta dell'Ottocento³⁸. Il pittore provenzale, iniziatore della "contemporaneità ristretta" dell'arte, nella sua maturità artistica stabilisce una sorta di compromesso tra la "molteplicità" astraente dello spazio elettromorfo e l'ansia meccanomorfa per il dettaglio e l'analisi materica³⁹. La figura del poliedro indica come la struttura spaziale sia di base sferoidale, ma "ammaccata" da facce vettoriali che iniettano nella superficie curvilinea elementi "rettilinei" appartenenti alle piramidi visive dell'arte moderna. Le raffigurazioni "accartocciate" e sintetiche di Cézanne, stirate su un piano bidimensionale e convesso, contraddicono da un lato il canone della prospettiva albertiana ("non volere" rappresentare il reale) ma dall'altro non ripudiano definitivamente alcune dinamiche del meccanomorfismo, come sarebbe invece avvenuto nella rivoluzione programmatica e dichiarata delle avanguardie storiche ("volere non" rappresentare il reale).

Nei videogiochi, la contraddizione obliqua si traduce nel ritmo narrativo definito "inerziale", che implica sia la staticità mitica – l'assenza del controllo diretto dell'inquadratura – con cui intesse una complementarità, sia la possibilità di intervenire in via indiretta nella riconfigurazione del campo visivo tramite il simulacro. Il ritmo inerziale subisce infatti alcuni influssi della narratività centrifuga del dinamismo referenziale, a causa del rapporto di negazione che instaura con esso. Riformulando la lezione di Hegel⁴⁰, ciò è dovuto al fatto che la contraddizione costituisce una delle fasi logiche fondamentali per l'affermarsi di un'identità spaziale, la quale "si produce nella differenza"⁴¹. L'incessante riferimento, per quanto antitetico, allo stile referenziale da contraddire ("non voler") "inquina" il paradigma della funzione costruita, per cui non sono rigettati

integralmente i presupposti della “forma aperta” e dell’“oscurità”.

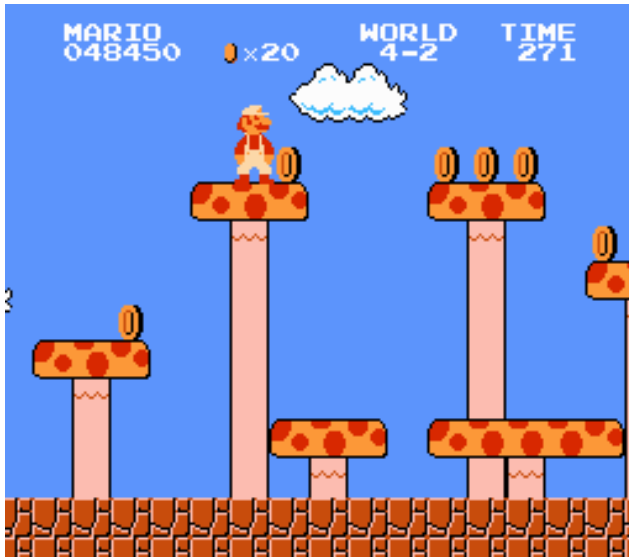
Il risultato è quindi una gestione “poliedrica” dell’inquadratura, in quanto non vi è una “volontà” netta e distinta di abolire del tutto un controllo dell’inquadratura, come accade invece nella diegesi vocativa (“voler non”). Nello specifico, il ritmo narrativo inerziale contraddice la valorizzazione del controllo dinamico dell’inquadratura – simultaneo rispetto alla *Performance* – con una riconfigurazione del campo visivo mediata e riflessa, ossia subordinata e vincolata ai movimenti del simulacro. L’inquadratura, infatti, non è gestita autonomamente dal giocatore mediante un sistema di input dedicato, ma indirettamente per mezzo del simulacro. Il termine “inerziale” si ispira non a caso al principio di inerzia, per cui un corpo permane nel suo stato di quiete o di moto rettilineo uniforme a meno che non intervenga una forza esterna a modificare tale stato. La “forza esterna” è il simulacro, la cui *Performance* può infrangere la condizione di stasi dell’inquadratura che può così essere in un certo senso manipolata secondo le volontà del giocatore. Il concetto di inerzia suggerisce come vi sia da un lato una mobilità dell’inquadratura che risponde in qualche modo alle azioni performative del giocatore; dall’altro come tale dinamismo sia contraddetto dall’impossibilità di governarlo in prima persona ma solo tramite “spinte” di agenti esterni.

In definitiva, lo stile obliquo prescrive la modalità attraverso la quale ai movimenti simulacrali debba corrispondere una riconfigurazione dei confini dell’inquadratura concomitante alla direzione del simulacro, che viene così visualizzato quanto più possibile al centro dello schermo. Tale “ancoraggio” dell’inquadratura avviene ovviamente anche nei referenziali – come si evince soprattutto nei videogiochi di “guida” come *Forza Horizon 3* – con la differenza che in quest’ultimi è

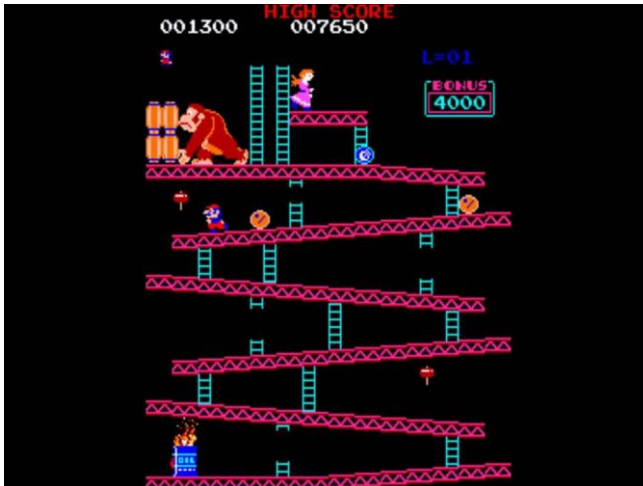
possibile gestire il campo visivo autonomamente e simultaneamente alla *Performance* qualora il giocatore lo desideri. Nei videogiochi obliqui, invece, il giocatore può controllare l'inquadratura solo attraverso il simulacro. Data la riorganizzazione (diretta o indiretta) dell'inquadratura, gli stili referenziale e obliquo valorizzano entrambi il fuoricampo e per questo motivo possono essere descritti dalla categoria della "forma aperta" e dell'"oscurità".

Si profilano dunque due tipologie di narratività centrifuga: quella dinamica in cui il giocatore amministra minuziosamente il fuoricampo tramite una riorganizzazione pressoché totale e indipendente dell'inquadratura; quella inerziale in cui il giocatore rivela il fuoricampo "spingendo" i confini dell'inquadratura solo per mezzo del simulacro, cioè subordinando a quest'ultimo il proprio sguardo digitale. La diagonale del quadrato semiotico che mette in relazione stile referenziale e stile obliquo denota la narratività centrifuga ("forma aperta", "oscurità") che può caratterizzare la forma espressiva di un videogioco; al contrario, la diagonale che lega stile mitico con stile sostanziale indica la narratività centripeta ("forma chiusa", "chiarezza").

Esaminiamo *Super Mario Bros*, videogioco obliquo spesso citato nel corso di questo scritto. Nel raffronto con uno dei suoi più celebri predecessori, *Donkey Kong* (1981), emerge con evidenza la differenza tra "forma aperta" e "forma chiusa", "oscurità" e "chiarezza" che distingue la diegesi obliqua da quella mitica.



53. *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985.

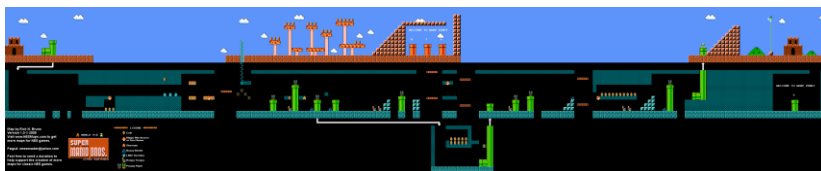


54. *Donkey Kong*, Nintendo, 1981.

Contrariamente a quanto avviene nel sintetico e globale spazio topico di *Donkey Kong* [54], il mondo di *Super Mario*

Bros deve essere esplorato per essere fruito. Infatti, la *Performance* richiede il disvelamento di elementi narrativi celati nel fuoricampo – come una piattaforma su cui saltare, un burrone da evitare, un Oppositore da sconfiggere, un *power-up* da raccogliere, eccetera – per l'acquisizione di una Competenza e per la prosecuzione del gioco stesso. Il giocatore rivela sezioni spaziali conducendo l'*avatar-simulacro* Mario nella metà destra dell'inquadratura, che subisce in tal modo un trascinamento inerziale nella stessa direzione dei movimenti simulacrali. Questo processo determina la riconfigurazione del campo visivo in corrispondenza alla posizione del simulacro e dunque la valorizzazione "costruita" della sua *Performance*, che tuttavia si dota di senso solo in funzione di una perlustrazione centrifuga e "inerziale" del fuoricampo.

Sotto questo profilo, la "forma aperta" e l'"oscurità" caratterizzano la diegesi obliqua, in quanto i confini dell'inquadratura occludono un mondo di gioco che si protrae indefinitamente nel fuoricampo, elemento che innesca il senso di infinito e di nomadismo tipico del cosmocentrismo referenziale. La narratività di *Super Mario Bros* è pertanto centrifuga nella misura in cui il *focus* della *Performance* si sposta dal simulacro all'ambiente circostante, la cui massima estensione non può essere colta in un'unica inquadratura. Si noti la differenza tra un livello di gioco contemplato nella sua interezza [55] e l'inquadratura "zoomata" attraverso cui il giocatore è costretto a percepire una parte del mondo di gioco durante la fruizione [56].



55. *Super Mario Bros*, Nintendo, 1985. Visione globale del mondo 4, livello 2.

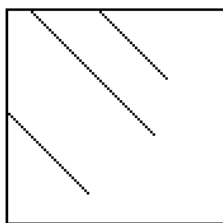


56. *Super Mario Bros*, Nintendo, 1985. Visione locale del mondo 4, livello 2.

In *Super Mario Bros* l'"oscurità" diegetica quindi è simboleggiata da una visione "locale" dello spazio, ossia da un'inquadratura ristretta sull'area più prossima e circostante il simulacro. Tuttavia, la centralità di quest'ultimo denota l'enfatizzazione della narrazione performativa a dispetto di quella cognitiva, rimarcando il rapporto di contraddizione con lo stile referenziale. Infatti, lo sguardo digitale del giocatore è svilito dalla subordinazione dell'inquadratura al simulacro, meccanismo che infrange l'illusione referenziale di poter scandagliare in prima persona lo spazio. L'esplorazione centrifuga, sebbene presente, è come "bloccata", in quanto non è possibile ispezionare l'ambiente mediante un controllo autonomo e individuale dell'inquadratura. Significativa in *Super Mario Bros* la monodirezionalità dell'avanzamento simulacrale, simbolo della contraddizione della "forma aperta"

referenziale per cui non è possibile un naturale “tornare indietro”, ovvero visualizzare lo spazio percorso conducendo il simulacro verso la parte sinistra dell'inquadratura.

In un certo senso, la narrativa obliqua impone al giocatore di essere pioniere di un mondo da scoprire su binari prefissati. Il carattere contraddittorio di tale diegesi, tra spinte centrifughe e staticità inerziali, può essere illustrato dalla “figura spaziale obliqua” [57].



57. Figura spaziale obliqua.

Seconda importante antitesi dello stile obliquo riguarda il punto di vista che articola la struttura spaziale. Ad esempio, l'inquadratura non concede di osservare la superficie superiore del fungo su cui si trova il simulacro ma solo il profilo [58], in quanto il giocatore non percepisce illusionisticamente il mondo di gioco attraverso gli occhi dell'*avatar*. Lo sguardo digitale del giocatore e il punto di vista simulacrale pertanto non coincidono, motivo per cui lo spazio obliquo non è caratterizzato dalla categoria dell'“unità” referenziale. La visione del mondo, seppur locale, non è “conica” e contrassegnata quindi da un “effetto scorcio” immersivo, bensì “cilindrica”, per cui la rappresentazione dello spazio si manifesta come un'“alterità” antimimetica rispetto alla percezione del Soggetto (“non voler rappresentare il reale”). Lo stile di *Super Mario Bros* si iscrive pertanto nella categoria della “molteplicità”, in virtù della quale è possibile osservare

simultaneamente sia il simulacro sia oggetti che non si potrebbero scorgere se si adottasse il punto di vista simulacrale, come delle monete collocate in una piattaforma sottostante a quella in cui Mario staziona [56].

Se il principio di "unità" della visione referenziale è negato a livello profondo poiché non vi è corrispondenza tra la manipolazione interattiva del giocatore e la riconfigurazione "conica" dello spazio, tuttavia vi è una certa solidarietà "superficiale" tra il punto di vista del simulacro e quello digitale del giocatore. L'inquadratura, incatenata alle movenze del simulacro, focalizza infatti quasi sempre quest'ultimo e visualizza l'area più prossima alla sua *Performance*. In altre parole, sebbene il ritmo inerziale contraddica l'ipotassi referenziale, non si realizza la dissoluzione vocativa della stasi mitica, dato che sussiste una convergenza tra ciò che il giocatore manipola mediante il simulacro e ciò che visualizza sempre tramite questo. Il giocatore-narratore non è quindi né un dominatore superomistico dello spazio né un essenziale *performer* vocativo.

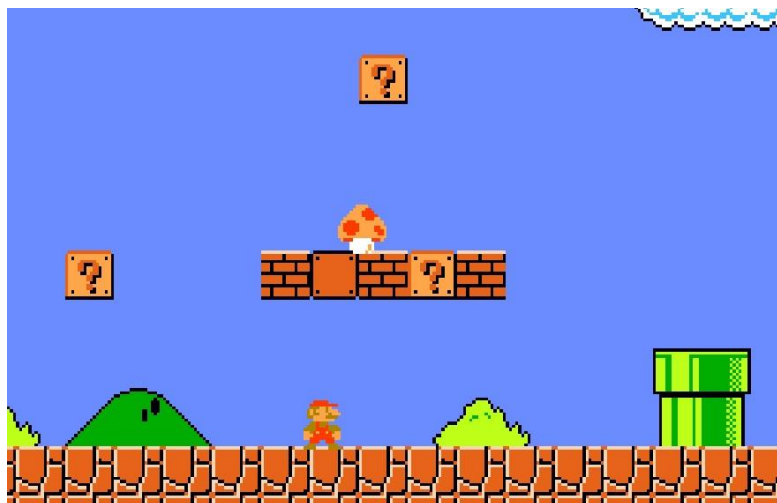
Per esprimere la funzione narrante della protesi digitale obliqua si potrebbe intendere metaforicamente quest'ultima come "rapsodica". Il rapsodo è il recitatore di professione che declama versi epici o lirici scritti da un autore terzo. Tuttavia, un rapsodo come Ione non si limita a replicare meramente opere omeriche, ma pone la sua firma stilistica nell'interpretarle più o meno liberamente e nel valorizzarne quindi certe forme espressive, senza però potersi distaccare eccessivamente dal testo originario. Come osserva Lombardo,

[i rapsodi] non si limitano a declamare Omero e gli altri poeti, ma hanno anche competenza a "parlare di Omero": così che il vecchio significato oracolare di *hermēnéus* come 'portavoce del volere

divino' venga a convivere con il nuovo significato di "interprete di testi"⁴².

L'indipendenza narrante del rapsodo è dunque assai circoscritta, ma non del tutto assente al punto da risultare "vocativa". Fuor di metafora, la protesi obliqua "rapsodica" avrebbe quindi un impatto demiurgico più consistente rispetto a quella mitica, in quanto può rimaneggiare il campo visivo sebbene in via inerziale e indiretta. Ovviamente, non si vuol stabilire che *Super Mario Bros* offra maggiori libertà al giocatore e dunque un maggior senso di appagamento rispetto ad un videogioco mitico come *FIFA 17*. Tali considerazioni "psicologiche" non concernono la nostra proposta d'indagine, volta piuttosto ad esaminare le implicazioni estetiche di un certo tipo di interattività rispetto ad un altro.

Terza contraddizione, lo spazio obliquo nega la "profondità" referenziale tramite la "molteplicità" del punto di vista, che annulla il valore distintivo dei tempi di percorrenza e rende lo spazio "superficiale". La bidimensionalità del mondo di *Super Mario Bros* è simboleggiata dallo stiramento ieratico delle figure e dalla "linearità" grafica, che non esprime differenziazioni iconiche tra un fungo-piattaforma vicino rispetto ad uno lontano – con uno stemperamento tonale, ad esempio – ma li rappresenta entrambi quasi con le stesse estensioni e gradazioni di colore, in quanto condividono simultaneamente un medesimo piano spaziale "superficiale". Inoltre, gli oggetti in *Super Mario Bros* [58] sono rappresentati secondo un caricaturismo fumettistico e grottesco che astrae le forme e le appiattisce mediante una stesura del colore à plat, che esalta i valori di superficie e svislisce il volume quantizzabile di corpi restituiti nella loro qualità "costruita".



58. *Super Mario Bros*, Nintendo, 1985.



59. A. MAGRI, *Il bucato*, 1913.

Non si deve incorrere nell'insidioso errore di ritenere che l'essenzialità del registro espressivo sia dovuta semplicemente ad un comparto hardware non in grado di gestire una resa simbolica della "profondità" e del "pittresco". Ad esempio,

con pochi tratti di colore si delinea un paesaggio [58] – seppur scarno ed essenziale – che suggerisce un senso di lontananza e quindi di esplorazione dello spazio, che si sviluppa tuttavia in “superficie” e non in “profondità”, verso la linea d'orizzonte ove si stagliano le colline. A nostro avviso, è significativa la differenza tra lo sfondo nero dello statico e centripeto *Donkey Kong* e lo scenario “naturalistico” dell'inerziale e centrifugo *Super Mario Bros*; differenza data più dalle intenzionalità simboliche autoriali che dalle effettive capacità delle macchine.

A tal proposito, c'è un elemento per noi didascalico cui è stato attribuito un principio di volumetria nonostante la mancanza di una grafica 3D: il tubo verde. Con due semplici gradazioni, verde chiaro e verde scuro – gli stessi della collina e del cespuglio – è abbozzato un effetto chiaroscurale (“oscurità”) che denota la tridimensionalità del tubo rispetto agli oggetti circostanti. Infatti, esso è dotato di una “massa” per accogliere il simulacro, che vi può quindi entrare per avere accesso ad una porzione di mondo celata. La “profondità” volumetrica del tubo simboleggia il carattere centrifugo di uno spazio da scoprire, nel cui fuoricampo si nasconde un'area sotterranea – una modalità Beta – che manifesta un indicativo sfondo nero in virtù del ritmo statico che la caratterizza [60]. Tuttavia, dalla “gabbia” dell'inquadratura statica è possibile uscire per mezzo del tubo a destra – rappresentato ancora una volta come tridimensionale – che si offre come un ponte di collegamento tra la stasi vocativa e l'inerzia rapsodica, affinché il giocatore possa riaffiorare di nuovo nel mondo dell'esplorazione.



60. *Super Mario Bros*, Nintendo, 1985. Area sotterranea.

Lo spirito nomadico centrifugo non viene inoltre corrisposto in *Super Mario Bros* mediante una raffigurazione “pittorresca” del mondo di gioco, secondo il principio referenziale della contemplazione cosmocentrica. La scoperta estatica delle minuzie (“interferenze”) dell'universo analogico viene contraddetta da un sistema di rappresentazione caratterizzato dalla “linearità” e dalla sinteticità. Il mondo raffigurato di *Super Mario Bros* è innaturale, “digitale”, fabbricato con mattoncini riprodotti in serie e popolato da cloni privi di una riconoscibilità individuale.

Per quanto il simulacro assuma delle movenze tutto sommato fluide e uniformi – concordi dunque con una diegesi “pittorresca” – la morfologia dell'ambiente è articolata secondo una griglia quadrettata, “striata”, con rigide piattaforme rettilinee che contraddicono le morbidezze “lisce” del pittoricismo referenziale. La “linearità” riguarda in particolar modo i contorni marcati, che giustappongono le figure nello

spazio e che negano il principio di continuità Soggetto-ambiente espresso dallo sfumato. Si tenga comunque presente che si sta valutando il livello superficiale di un videogioco, che non rispecchia necessariamente quello profondo. Il caso di *Minecraft* è un esempio lampante di come anche uno stile referenziale possa esibire una "linearità" raffigurativa che cozza con la diegesi "pittoresca".

In ogni caso, non tutti gli elementi di *Super Mario Bros* sono scanditi da un linearismo marcato. Gli oggetti in movimento, come Mario e il Super Fungo [58], non sono rappresentati con un bordo spesso e tagliente – a differenza del ferreo tubo o dell'immota collina all'orizzonte – bensì con un contorno tenue costituito dal colore stesso, in un procedimento più affine allo "sfumato" referenziale pur senza tecniche grafiche come l'"occlusione ambientale". In altre parole, l'apparato grafico denuncia la contraddittorietà dello stile obliquo, che palesa procedimenti affini sia al referenziale – lo sfumato che simboleggia la fusione dei corpi nello spazio – sia al mitico, la cui staticità è riproposta nella "linearità" delle figure e nella loro "molteplicità" percettiva e rappresentativa.

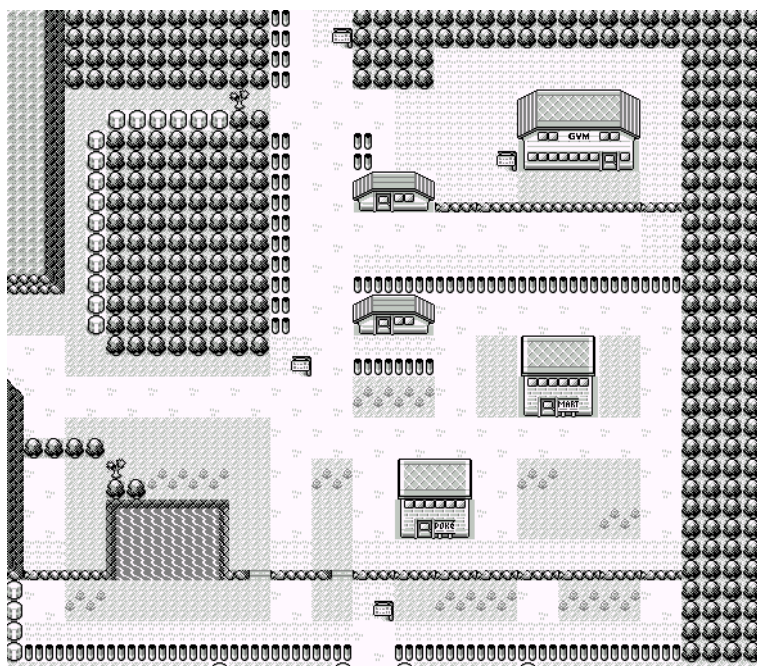
Pokémon Versione Rossa (1996), più comunemente noto come *Pokémon Rosso*, è uno dei videogiochi più emblematici della narratività inerziale. L'inquadratura è fissa sul simulacro – corrispondente all'*avatar*, l'allenatore di Pokémon – posto al centro di questa e quasi sempre inamovibile da quella posizione. A differenza di *Super Mario Bros*, in cui il simulacro deve avvicinarsi alla zona periferica dell'inquadratura per "trascinarla", in *Pokémon Rosso* ad ogni passo dell'*avatar* corrisponde una concomitante ed immediata traslazione dell'inquadratura. Infatti, l'ancoraggio di quest'ultima al simulacro non viene quasi mai meno e coinvolge anche gli ambienti interni.

Inoltre, in *Pokémon Rosso* non vi è la monodirezionalità che contraddistingue *Super Mario Bros*, ma è possibile procedere in alto, in basso, a destra e a sinistra. Sebbene vi sia una licenza esplorativa più consistente rispetto al videogioco precedente e dunque più affinità con la visione centrifuga referenziale, la *Performance* è tuttavia meno omogenea e fluida. Infatti, la contraddizione obliqua si manifesta in questo caso nella corruzione del concetto di *open world* referenziale, la cui “pittoresca” esplorazione dinamica – pur evocata da *Pokémon rosso* – è inquinata da un simulacro che procede per stati “digitali”. Si può infatti avanzare solo seguendo le direzioni della croce direzionale (non in diagonale) e secondo unità quantizzate e discrete di spazio. I movimenti simulacrali descrivono una *Performance* “lineare” e contraddicono la fluidità “pittoresca” che dovrebbe caratterizzare la diegesi di un *open world*.

Pokémon Rosso condivide con *Super Mario Bros* diversi tratti stilistici. Ad esempio, la “molteplicità” dei punti di vista deforma lo spazio e gli elementi in esso contenuti, comprimendoli in un totalizzante primo piano e annientando dunque la profondità di campo. Ad esempio, il giocatore può percepire ad un tempo un personaggio e il simulacro, il quale non potrebbe scorgere il primo poiché posto oltre un ostacolo, come un edificio che si frappone tra i due [61]. Eppure, l’“unità” del punto di vista è in un certo senso rievocata dalla focalizzazione locale dell’area che circonda il simulacro. L’inquadratura, infatti, non coglie lo spazio globale, come una città nel suo complesso [62].



61. Pokémon Versione Rossa, Game Freak, 1996.



62. Pokémon Versione Rossa, Game Freak, 1996. Smeraldopolis.

Il marchio di fabbrica della serie di videogiochi *Pokémon* sono le lotte tra Pokémon, cui è dedicata una modalità Beta mitica avviata dall'interazione con personaggi o oggetti e dall'attraversamento di particolari luoghi e superfici, come grotte ed erba alta. Le battaglie arrestano lo scorrere lineare del tempo storico, dell'esplorazione centrifuga, e proiettano il Soggetto nella dimensione cronotopica del mito. Il ritmo narrativo infatti non è più inerziale ma statico, per cui il giocatore non può avere un controllo "rapsodico" dell'inquadratura. Lo stesso simulacro subisce un ulteriore processo di astrazione, già anonimo manichino nello spazio obliquo Alfa, adesso incorporea icona geometrica in quello mitico Beta. La *Performance* simulacrale avviene mediante un triangolino nero [63], attraverso cui il giocatore seleziona le varie opzioni di combattimento.



63. *Pokémon Versione Rossa*, Game Freak, 1996. Lotta Pokémon.

La narratività statica trova corrispondenza nella rappresentazione irreali del campo di battaglia, inghiottito in uno scenario nullificato e indistinto. Non c'è alcun dettaglio paesaggistico che arricchisca visivamente la lotta, raffigurata nella sua essenza vocativa e senza disturbi analogici, in un scontro titanico e ancestrale. I Pokémon si affrontano uno ad uno secondo lo schema del duello a turni, in un ambiente che non condivide alcun elemento con il mondo dell'esplorazione e che spezza pertanto il principio referenziale di continuità rappresentativa ("pittorresco"). Che la lotta sia avviata in un edificio o in una foresta non ha alcun significato in termini espressivi, perché ogni battaglia è sempre raffigurata allo stesso modo, con uno sfondo vuoto che nega il primato della vista referenziale. Più tecnicamente, non c'è armonia alcuna

tra modalità Alfa e modalità Beta, ma una giustapposizione "lineare" di ritmi narrativi e di spazi marcata da un effetto "a dissolvenza".

Tekken 7 (2017) [64] è uno di quei videogiochi obliqui che enfatizza più la funzione costruita cui appartiene che il nesso di contraddizione con lo stile referenziale. Infatti, le spinte inerziali centrifughe sono ridotte all'essenziale e domina la "forma chiusa" centripeta. L'Antagonista è sempre visibile e non si eclissa mai nel fuoricampo, la cui interazione è utile solo nella misura in cui è necessario un atto di difesa (come scansare un colpo) o di offesa nell'ottenere una posizione di vantaggio per penetrare le difese nemiche. Tale interazione con la fetta di spazio ai lati o alle spalle dell'*avatar* – il combattente – non è un'esplorazione in senso stretto ma un'"oscillazione" inerziale su un asse sostanzialmente statico, in quanto il *focus* della *Performance* non è l'ambiente ma l'avversario, che rientra sempre nel campo visivo e non deve essere disvelato tramite il percorrere delle distanze.



64. *Tekken 7*, Bandai Namco Entertainment, Bandai Namco Holdings, Bandai Namco Studios, 2017.

Come per le lotte Pokémon, la struttura è quella del duello ad armi pari ove regna la "chiarezza", poiché non sussiste un mondo di gioco da scoprire ma una cella spaziale claustrofobica in cui bisogna lottare all'ultimo sangue. Lo spazio topico si denuncia antimimetico e "costruito", come un ring in cui non si rintraccia alcuna pretesa di "verosimiglianza" e di "naturalismo". Infatti, il piano spaziale dove si scatenano i combattenti si sviluppa solo in orizzontale, privo di una morfologia accidentata e analogica. Il tempo stesso è "costruito", simboleggiato dal conto alla rovescia indicato nell'HUD e dall'assenza di una continuità "pittoresca" tra un *round* e l'altro.

In luogo della perlustrazione cosmocentrica stimolata dalla narratività centrifuga, in *Tekken 7* prevale quindi una forte vocazione "antropocentrica" che enfatizza la *Performance* rispetto allo sguardo digitale che ammira le meraviglie del mondo di gioco. Il *gameplay* è incentrato su combo particolareggiate e incalzanti e sulle capacità propriamente performative del giocatore, i cui riflessi e abilità tecniche costituiscono il fattore fondamentale della fruizione. All'esaltazione antropocentrica della *Performance* corrisponde l'attenzione per i dettagli anatomici degli *avatar*, che campeggiano colossali al centro dell'inquadratura e la occupano per quasi tutta l'estensione. I corpi sono celebrati dalla fluidità delle animazioni, dalla rappresentazione erculea delle masse muscolari per i personaggi maschili e da una raffigurazione sensuale e stereotipica per quelli femminili, infine dalla possibilità di personalizzare l'*avatar* con particolari costumi e gadget, spesso acquistabili come contenuti extra.

Lo stile di *Tekken 7* sarebbe quasi coincidente con uno mitico, se non fosse per la possibilità di trascinare l'inquadratura tramite il simulacro-*avatar* in un piano non solo bidimensionale

ma anche “profondo”, dato che il simulacro descrive movimenti in uno spazio circolare e non soltanto lineare. Questa contraddittorietà si rivela in particolare nella raffigurazione “rappresentazionale” dello scenario, con cui spesso non si può interagire ma che è comunque reso secondo un principio di “iperrealismo”. In alcune mappe, tuttavia, è possibile sfruttare elementi ambientali per innescare determinate combo o per accedere ad aree secondarie, sintomo di una seppur minima valorizzazione obliqua del fuoricampo.

Concludiamo con un modello di videogioco obliquo totalmente differente rispetto ai precedenti, *Pokémon Luna* (2016), una tra le versioni più recenti della serie *Pokémon*. Questo è uno dei casi in cui potremmo suggerire una riflessione da un punto di vista diacronico – *Pokémon Rosso* e *Pokémon Luna* sono separati da una distanza “generazionale” di vent’anni – nonostante in questo elaborato si stia insistendo sulle relazioni sincroniche tra stili per comprenderne le varie espressioni e concezioni. Seguendo il principio del grafo spiraliforme di Wölfflin applicato in ambito videoludico, è come se *Pokémon Luna* riprendesse “differentemente” le categorie dei videogiochi referenziali – che avrebbero dominato nel primo decennio degli anni Duemila – per riformularle in un ritmo costruito e inerziale. La diegesi profonda è quindi invariata rispetto a *Pokémon Rosso*, anche se il livello superficiale si palesa completamente diverso [65].



65. *Pokémon Luna*, Game Freak, 2016.

I personaggi sono carnificati e caratterizzati da dettagli anatomici, oltre che psicologici; le masse colmano i volumi grazie alla tecnica 3D e disegnano ombre sul terreno, per quanto accennate e non dinamiche; il freddo monocromatismo è abolito e sostituito da un universo variopinto dalle mille sfaccettature; i movimenti simulacrali sono analogici e possono procedere secondo una gradazione “pittoresca” di direzioni; vi è una resa della “profondità” e il punto di vista tende a spostarsi alle spalle del simulacro per far trapelare un principio di “unità” referenziale. Inoltre, si instaura un’uniformità a livello rappresentativo tra modalità Alfa e modalità Beta, ovvero tra esplorazione del mondo inerziale e sessione di combattimento statica. Ad esempio, intraprendere una lotta contro un Pokémon selvatico incontrato in un bosco (modalità Alfa) determina una consequenziale raffigurazione dello scenario di battaglia (modalità Beta), che sarà silvestre e rigoglioso [66]. Numerosissimi gli accorgimenti che descrivono gli stati della lotta, esasperata da una regia “cinematografica”.



66. Pokémon Luna, Game Freak, 2016. Lotta Pokémon.

Tuttavia, sebbene ci siano innegabili affinità tra lo stile di *Pokémon Luna* e quello di un videogioco referenziale – giustificate dalla relazione di contraddizione a livello sincronico e dalla “ripetizione differente” a livello diacronico – non c'è un controllo dell'inquadratura simultaneo e autonomo rispetto alla *Performance* simulacrale. Nello spazio Alfa la visività è infatti “incatenata”, nel senso che il giocatore non può ruotare l'inquadratura e visualizzare il mondo come egli preferisce. L'inquadratura insegue i movimenti del simulacro come in una “carrellata”, cioè come se fosse una macchina da presa trascinata da un macchinista – il simulacro – lungo binari prestabiliti. In definitiva, non sussiste il principio di “unità” percettiva su cui si regge la costruzione prospettica dinamica, sebbene evocata “differentemente” da *Pokémon Luna* con una visuale che rievoca la “terza persona” referenziale. Inoltre, la modalità Beta si conferma comunque mitica e giustapposta a quella Alfa – “linearità” – per quanto a livello espressivo ci sia una volontà di correlare gli ambienti esplorativi

con quelli combattivi. Infatti, rimane immutata la logica della transizione “a dissolvenza” di *Pokémon Rosso* che contraddice l'omogeneità “pittorresca” dell'*open world* referenziale, in cui combattimento ed esplorazione avvengono in un'unità di luogo e di tempo.

2.5. Il videogioco sostanziale

Siamo giunti alla quarta ed ultima tipologia di stile videoludico da analizzare, definito “sostanziale”. Come l'obliquo, lo stile sostanziale si esprime nella contraddizione, riferita in questo caso allo stile mitico per cui è contrapposto il “voler non rappresentare il reale” ad un “non voler non rappresentare il reale”. La doppia negazione evidenzia come da un lato lo stile sostanziale risponda alla concezione rappresentazionale cui appartiene e alla complementarietà con il dinamismo referenziale nel valorizzare la riconfigurazione interattiva dell'inquadratura. Dall'altro, emerge come la relazione (seppur antitetica) con la stasi mitica faccia sì che la “volontà” paradigmatica rappresentazionale non riesca a manifestarsi compiutamente nello stile sostanziale, per cui la gestione dell'inquadratura, sebbene presente, non è simultanea e parallela alla *Performance*, bensì alternata e giustapposta secondo un ritmo narrativo “pulsante”.

Per esemplificare la contraddittorietà dello spazio sostanziale, si potrebbe impostare ancora una volta una similitudine con l'arte figurativa, in particolare con la “seconda maniera” vasariana. La ricerca di sintesi antropocentrica della “seconda maniera” nega i presupposti dell'arte medievale (“costruita”), ma al tempo stesso non rende simbolicamente la misurazione analitica delle distanze e l'uniformità dello spazio “analogico” – tutti concetti promossi dagli studi di Leon Battista Alberti –

tramite strategie espressive come la prospettiva aerea e lo sfumato atmosferico. La durezza del linearismo, l'esibizione del disegno e della struttura, l'immanenza di corpi tangibili, l'innaturale sistema di illuminazione endogeno della "seconda maniera" sono fattori che mirano ad "annullare ancor più dall'interno le tendenze insite nella logica prospettica"⁴³, accolte invece integralmente da quella "terza maniera" rielaborata "differentemente" dai videogiochi referenziali.

In ambito videoludico, la contraddizione "non voler non rappresentare il reale" si traduce pertanto nel ritmo narrativo "pulsante". Secondo il rapporto di sub-contrarietà espresso dal lato inferiore del quadrato semiotico, l'inquadratura si è dunque svincolata dal trascinamento inerziale e acquista un'autonomia significativa rispetto alla *Performance*. Tuttavia, non si manifesta a livello simbolico la celebrazione referenziale dello sguardo digitale del giocatore – che dota di senso la stessa *Performance* – a causa del legame, seppur di negazione, con la narratività mitica. Di seguito, si espone in tre punti la contraddittorietà della pulsazione sostanziale.

In primo luogo, non vi è una dialettica euritmica tra narrazione performativa e narrazione cognitiva, bensì un'oscillazione tra una fase di stasi in cui il simulacro esegue la *Performance*, all'interno di un'inquadratura fissa e stabilita dal giocatore, e una fase dinamica in cui quest'ultimo attua la riconfigurazione del campo visivo, durante la quale non può però esercitare la *Performance* simulacrale. Semplificando, quando il simulacro è operativo, non si può controllare l'inquadratura; viceversa, quando si gestisce quest'ultima, il simulacro è inerte o comunque non può avere un impatto sugli eventi del mondo di gioco.

Il termine "pulsazione" è stato scelto – oltre che per suggerire l'idea di un dinamismo "a fasi alterne" – per rimarcare come la stasi mitica sia contraddetta da un mutamento di stato, il

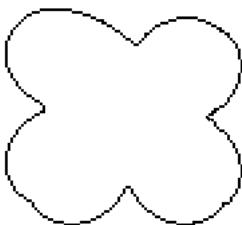
controllo dell'inquadratura, ma non rinnegata del tutto dato che il simulacro può innescare delle alterazioni narrative solo quando non si riorganizza il campo visivo. Lo sguardo digitale del giocatore non partecipa dunque contemporaneamente con la *Performance* simulacrale alla manipolazione del mondo di gioco come nei referenziali – si mira mentre si spara, si sterza mentre si guida, ci si gira mentre si esplora – ma vi si oppone, in un'alternanza "pulsante" tra contrazione performativa del simulacro ed espansione cognitiva dell'inquadratura.

In secondo luogo, la narratività è centripeta, poiché la *Performance* si svolge solo entro i confini temporaneamente prefissati di un'inquadratura. Infatti, una volta stabilito quale porzione di spazio debba essere visualizzata, l'atto di gestione dell'inquadratura perde di valore, non è più operativo e lascia il posto alle imprese del simulacro. Fissato lo sguardo digitale del giocatore, quest'ultimo trasferisce le proprie risorse cognitivo-performative secondo un principio centripeto dal disvelamento del fuoricampo al governo del simulacro. Tuttavia, l'impossibilità mitica di controllare l'inquadratura è contraddetta dal ritmo pulsante, che richiede una ricomposizione costante del campo visivo e dunque una valorizzazione "rappresentazionale" del fuoricampo. Eppure, ciò non comporta la narratività centrifuga inerziale o dinamica, poiché i videogiochi sostanziali non propongono l'"unità" del punto di vista, garantita invece nei referenziali con la prospettiva a punto unico di fuga e in qualche misura – con le dovute considerazioni – negli obliqui dalla visione locale stretta sul simulacro e concomitante ai suoi movimenti.

In definitiva, ed è il terzo ed ultimo punto, alla valorizzazione interattiva dell'inquadratura non corrisponde l'esito referenziale dell'"unicità" del punto di fuga prospettico e della "profondità" spaziale. Sebbene lo sguardo virtuale del giocatore sia emancipato dalla stasi mitica e inerziale, a

causa della “molteplicità” centripeta il punto di vista del Soggetto non acquista quell'importanza tale da costituirsi come punto di fuga privilegiato attraverso il quale lo spazio si articola e si struttura. La manipolazione del campo visivo non riconfigura lo spazio secondo la proiezione conica, ma l'inquadratura scivola su una superficie bidimensionale, come se si limitasse a visualizzare il mondo di gioco attraverso una vetrina trasparente, dall'esterno, senza farvi parte.

La contraddittorietà della pulsazione sostanziale, tra interazione attiva con il fuoricampo e chiusura centripeta della *Performance*, può essere illustrata per mezzo della “figura spaziale sostanziale” [67]. La sua forma essenzialmente curvilinea rappresenta come di base lo spazio sostanziale rispecchi la concezione analitica dello spazio rappresentazionale (il cerchio), che omaggia lo sguardo digitale del giocatore al punto da permettergli di controllare in una fase autonoma e distinta l'inquadratura senza che questa sia subordinata ai movimenti simulacrali. Tuttavia, non si realizza la simultaneità “pittorresca” tra simulacro e inquadratura, piuttosto un'alternanza oppositiva che “screzia” l'omogeneità di una diegesi immersiva e illusionistica; corruzione rappresentata in figura dalla “striatura” della forma “liscia” del cerchio.



67. Figura spaziale sostanziale.

Per concludere questo prospetto sui tratti generali della narrazione pulsante, è possibile definire la protesi digitale sostanziale – sempre in via metaforica – “lirica”. L’“lo lirico” è l’istanza narrante codificata da Petrarca, fondatore di una lirica moderna che celebra l’interiorità del soggetto il cui stile individuale acquista uno statuto di verità assoluta. L’esaltazione della forma espressiva tuttavia non determina la totale libertà compositiva dell’artista, come invece avviene in un grado maggiore nei romanzi o nella lirica a verso libero. In nome di un riscatto esistenziale per mezzo della purezza stilistica, il petrarchismo istituzionalizza le figure retoriche e le forme metriche cui i poeti dovranno attenersi, come la canzone e il sonetto, che domineranno quasi incontrastati fino all’era postmoderna⁴⁴. Nei videogiochi, la protesi “lirica” rappresenterebbe sia la centralità del Soggetto, il cui sguardo digitale è enfatizzato dalla gestione dell’inquadratura, sia una regolarizzazione delle sue effettive capacità espressive imposta dal ritmo pulsante, che vincola il giocatore ad un’alternanza di fasi interattive rispetto all’esuberanza dinamica della protesi superomistica.

Analizziamo un videogioco sostanziale che ha dato avvio a una delle saghe videoludiche più rinomate: *The Legend of Zelda* (1986). Il simulacro corrisponde all’avatar Link, eroe antropomorfo dall’aspetto vagamente elfico e riconoscibile dall’immane tunica di colore verde [68].



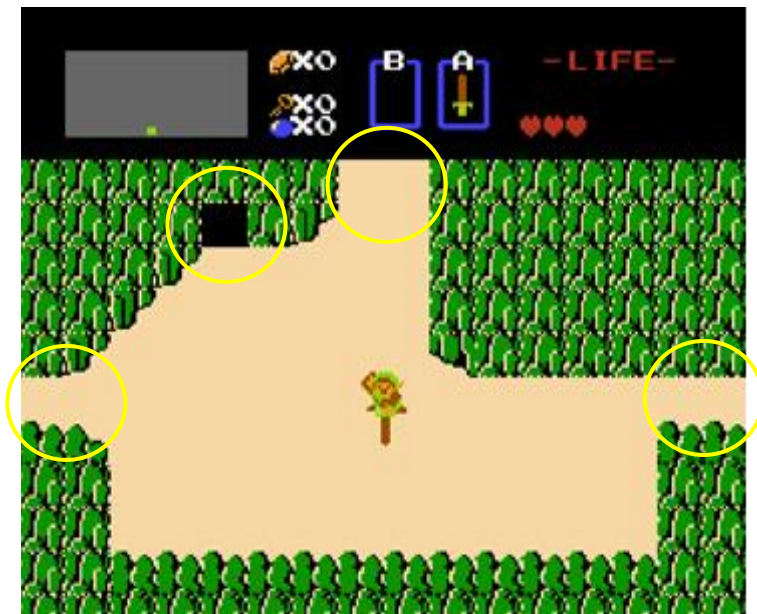
68. *The Legend of Zelda*, Nintendo EAD, 1986.

Per quanto a prima vista la struttura spaziale possa ricordare quella obliqua di *Pokémon Rosso*, non vi è un ritmo inerziale per cui i movimenti dell'inquadratura sono subordinati a quelli del simulacro. Il mondo di gioco di *The Legend of Zelda* è articolato secondo una sequenza di inquadrature fisse e affiancate tra loro, entro le quali il simulacro effettua la sua *Performance* senza alterare i confini del campo visivo. Quando il simulacro agisce all'interno di una "schermata", questa non subisce alcun mutamento, motivo per cui la narrativa è centripeta. Tuttavia, questa apparente staticità è solo una condizione temporanea, contraddetta dal giocatore che può decidere autonomamente di avviare o meno un

passaggio di inquadrature tramite dei "connettori", azionati dal simulacro e definiti in questa sede "*link* di navigazione".

I *link* di navigazione sono quegli elementi spaziali espliciti o impliciti la cui interazione da parte del simulacro innesci un mutamento dell'inquadratura, che sospende l'operatività performativa del simulacro fino a quando i confini del campo visivo non si sono riassetati e stabilizzati. In *The Legend of Zelda* il passaggio da un'inquadratura ad un'altra è simboleggiato da un effetto a dissolvenza o da una traslazione laterale, strategie espressive che segnalano l'elaborazione della successiva "schermata" da parte della macchina, durante la quale il giocatore non può controllare l'avatar Link. Ultimato il caricamento, il simulacro si trova in un'altra regione del mondo di gioco – prima celata nel fuoricampo – e può ritornare dunque alle sue attività performative. Il controllo dell'inquadratura può comunque essere nuovamente avviato tramite gli eventuali *link* di navigazione rivelati nella porzione di mondo appena esplorato, e così successivamente per tutte le seguenti fasi di gioco. Il ritmo narrativo pulsante consiste proprio nell'iterazione di questo processo.

I *link* di navigazione, nella stragrande maggioranza dei casi, sono dislocati lungo le estremità dell'inquadratura, a marcare simbolicamente la valorizzazione del fuoricampo e la possibilità di interagire con esso. In videogiochi sostanziali come *The Legend of Zelda*, i *link* di navigazione sono spesso espliciti e rappresentati a livello grafico, come ad esempio sentieri spianati o soglie d'ingresso [69]. Generalmente, il giocatore li attiva o facendo transitare semplicemente il simulacro nella loro area di influenza (Link che imbocca un sentiero) o mediante un input apposito, come il premere un tasto davanti ad un portone chiuso.



69. *The Legend of Zelda*, Nintendo EAD, 1986. In evidenza, i link di navigazione.

Si precisa che i *link* di navigazione non sono esclusivi dei videogiochi sostanziali; anzi, praticamente quasi ogni opera videoludica ne contiene (si pensi al tubo verde in *Super Mario Bros*). Tuttavia, nei sostanziali assumono una funzione cruciale, in quanto contraddicono la stasi mitica e permettono la dinamizzazione della visuale. Sono infatti il fulcro della pulsazione narrativa, gli anelli di congiunzione tra le fasi alterne performative e cognitive.

Secondo il sistema di riconfigurazione del campo visivo, è possibile intendere la narratività pulsante come "paratattica". L'assenza di un'univoco punto di vista che riorganizza ipotatticamente lo spazio comporta il suo continuo reimpostamento, che si traduce in una successione "paratattica" di schermate non amalgamate tra loro in una

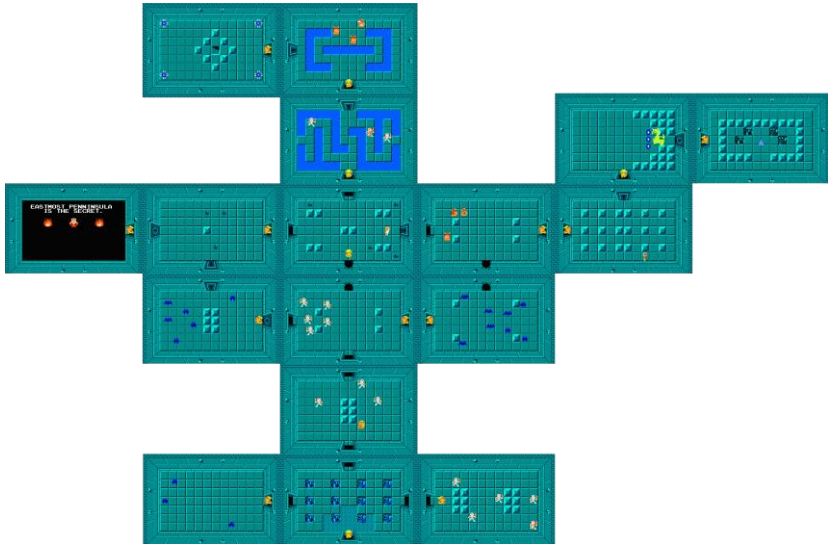
condivisa struttura spaziale, come quella prospettica. È possibile esemplificare questo procedimento riproponendo un parallelo con l'arte figurativa, i cui meccanismi sono riformulati dal linguaggio videoludico.

Si noti la differenza tra la costruzione "paratattica" dello spazio della volta della Cappella Sistina (1508-1512) [71] e quella "ipotattica" del menzionato affresco *Gloria di Sant'Ignazio da Loyola* di Andrea Pozzo [24]. Mentre in quest'ultimo domina incontrastato l'unicità del punto di fuga da cui si sviluppa l'impianto prospettico – al punto che un disco dorato tracciato al centro della navata segnala la posizione privilegiata per ammirare l'opera – le *Storie della Genesi* michelangolesche non sono immerse in una panica proiezione conica e in un totalizzante fluido atmosferico, ma separate da dalle membrature architettoniche che si ergono dai troni degli "ignudi". Ognuno dei riquadri della fascia centrale – le nostre "schermate" – ha infatti una propria articolazione spaziale che non contempla e ingloba quella a fianco.

Potremmo quindi considerare la logica spaziale delle *Storie della Genesi* come "paratattica", le storie si offrono cioè alla vista secondo uno svolgimento sequenziale di "inquadrature" relativamente indipendenti. Tuttavia, queste non sono del tutto scollegate, in quanto vi è tra loro una certa compenetrazione grazie a degli elementi "debordanti", gli Ignudi, che garantiscono un'organicità complessiva della volta come se fossero dei *link* di navigazione tra un riquadro e un altro. In un certo senso, la narratività sostanziale ripropone "differentemente" il procedimento figurativo descritto, per cui vi è un accostamento paratattico di inquadrature prive di omogeneità spaziale e di un univoco punto di vista, ma messe in comunicazione tra loro mediante *link* di navigazione. La pulsazione paratattica, tra la staticità centripeta delle inquadrature e possibilità di travalicarle, è espressa dalla

Giacomo Pettinato

morfologia-tipo dello spazio sostanziale [67], ricavata da una sessione del mondo di *The Legend of Zelda*.



70. Morfologia-tipo dello spazio sostanziale.



71. M. BUONAROTI, *Volta della Cappella Sistina*, 1508-1512.

The Legend of Zelda contraddice pertanto la “chiarezza” e la “forma chiusa” della stasi mitica con un particolare tipo di *open world*. Per mezzo della paratassi pulsante, il simulacro esplora un mondo di gioco ricco di segreti ed insidie, che rievocano un universo analogico esplorato dal nomadismo

referenziale. Eppure, alla vastità e varietà degli ambienti non corrisponde una rappresentazione "pittorresca" degli oggetti bensì una figurazione "lineare", che rintraccia lungo la diagonale della narratività centripeta alcuni presupposti dello stile mitico. La ripetitività stilizzata e sintetica delle forme e dei colori è affiancata da una *Performance* "quantizzata", per cui il simulacro esplora uno spazio seghettato in una griglia "binaria" – come in *Pokémon Rosso* – in cui sono possibili solo movimenti in orizzontale o in verticale e secondo unità spaziali parcellizzate.

Il sostanziale *Myst* è emblematico nel sottolineare, ancora una volta, come il livello superficiale e quello profondo non abbiano alcun rapporto di necessità, per quanto comunicanti. Infatti, in apparenza *Myst* esponebbe una costruzione prospettica dello spazio [72], dunque riferibile allo spazio referenziale "profondo" e "unitario". In realtà, l'analisi del ritmo narrativo rivela come non vi sia alcuna corrispondenza tra l'interazione della protesi digitale e la riconfigurazione conica dello spazio, secondo il punto di fuga univoco.

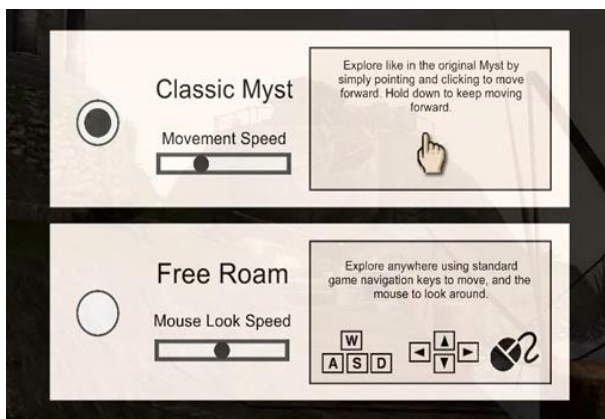


72. *Myst*, Cyan Inc., 1993.

Il simulacro è il puntatore a forma di mano, il cui movimento non determina un cambiamento nella percezione dello spazio perché non lo attraversa in “profondità”, ma vi scivola sopra come se questo fosse avvolto da una patina trasparente (“superficialità” e “molteplicità”). Inoltre, sebbene i movimenti del puntatore siano graduati e analogici, la *Performance* non è “pittoresca” ma “lineare”, perché il simulacro non interagisce con uno spazio omogeneo e uniforme – come “percorrere” un terreno per tutta la sua superficie – ma con limitati *link* di navigazione espliciti o impliciti, come una porta o l’imboccatura di una strada. È opportuno ribadire che la *Performance* non consiste solamente nell’inviare alla macchina degli input – come “muovere” il puntatore senza “cliccare” – ma nello scatenare eventi effettivi che inneschino nel mondo di gioco relazioni tra enti, processo che in *Myst* può avvenire solo “cliccando” sui vari *link* di navigazione e non “a vuoto” sullo scenario inerte.

Nonostante l'apparente struttura prospettica, la narratività è quindi pulsante e centripeta, in quanto il simulacro esercita la sua *Performance* – “cliccare” sui *link* di navigazione – senza trascinare con sé l'inquadratura in un moto dinamico o inerziale, ma manipolando il campo visivo tramite i *link* di navigazione che generano un caricamento (per quanto rapidissimo) in cui non è possibile attuare alcun atto performativo. È comunque interessante notare come l'impianto grafico di *Myst* cerchi di riprodurre la “profondità” e l’“unità” referenziale, indizio dell'appartenza dei sostanziali alla visione rappresentazionale.

Non a caso, il rifacimento *RealMyst: Masterpiece Edition* (2014) offre la possibilità di scegliere se fruire il videogioco nella modalità sostanziale, *Classic Myst*, o referenziale, *Free Roam*, che decanta la “linearità” della pulsazione centripeta per offrire un “pittoresco” *open world* da attraversare per tutta la sua estensione secondo il ritmo dinamico. È significativo come il sistema di input “doppio” di quest'ultimo – il simulacro è controllato con la croce direzionale e l'inquadratura con il mouse – sia messo in evidenza nel menu opzioni, sistema invece assente per la modalità sostanziale *Classic Myst* data l'oscillazione tra fase esplorativa e fase performativa, per cui non è richiesto un “doppio” input simultaneo e parallelo [73].



73. *RealMyst: Masterpiece Edition*, Cyan Inc., 2014. Menu delle opzioni.

Resident Evil (1996) [74] è uno di quei videogiochi sostanziali che riesce a sfruttare la pulsazione sostanziale per instaurare determinati effetti di senso. Nel caso in questione, l'atmosfera *horror* è ricreata anche grazie ai numerosi cambi di inquadratura, i cui "molteplici" punti di vista e angoli di ripresa si affastellano paratatticamente e marcano una distanza tra la percezione del Soggetto e l'articolazione dello spazio. Per fare un esempio semplicistico, il giocatore è come se visualizzasse l'*avatar* – Chris Redfield o Jill Valentine – attraverso una serie di telecamere di sorveglianza disseminate per le varie aree del mondo di gioco ("schermate"). Pertanto, il giocatore è come se si vedesse giocare attraverso gli occhi di qualcun altro, di entità celate pronte a colpire il suo *avatar* ad ogni passaggio repentino di inquadratura.



74. *Resident Evil*, Capcom, 1996.

Inoltre, nel caso in cui i *link* di navigazione non siano impliciti – il semplice confine della schermata – ma espliciti, il cambio di inquadratura costituisce uno degli elementi più riconoscibili dello stile di *Resident Evil*. Quando il simulacro interagisce con un vecchio portone in legno, ad esempio, la transizione tra una schermata e l'altra non è immediata ma prolungata nel tempo, in modo da permettere alla macchina di caricare in memoria un'area di gioco. Questo processo viene rappresentato dall'apertura lenta e angosciante di una porta scricchiolante, che accoglie il Soggetto in un fuoricampo "oscuro" e sinistro [75].



75. *Resident Evil*, Capcom, 1996. Transizione dell'inquadratura.

Durante questo cambio di inquadratura, il giocatore non può esercitare alcun tipo di interazione simulacrale ma deve aspettare la fine del caricamento. Degno di nota è il punto di vista "in soggettiva", attraverso cui il giocatore percepisce la porta come se la stesse osservando con i propri occhi. Non a caso, nel momento in cui il giocatore esercita un controllo sull'inquadratura il punto di vista passa simbolicamente da "molteplice" a "unitario", una marca espressiva delle capacità del giocatore di alterare "in prima persona" il campo visivo secondo la valorizzazione rappresentazionale dello sguardo digitale e il conseguenziale effetto di "immersività".

Final Fantasy IX (2000) è assai affine a *Resident Evil*, tuttavia manifesta numerose enigmaticità. Il videogioco in questione costituisce un dilemma interpretativo, in quanto dimostra una pluralità di stili dovuta a un affastellarsi incessante di modalità Beta. Infatti, *Final Fantasy IX* sembra contenere tutti e quattro i ritmi narrativi fin qui analizzati: un ritmo narrativo statico per le fasi di lotta lunghe ed estenuanti [78], uno sostanziale spesso arricchito da un trascinarsi inerziale per l'attraversamento delle varie schermate [76], uno referenziale per l'esplorazione dei continenti nella mappa globale [77]. Eppure, *Final Fantasy*

IX sembra aderire alla categoria sostanziale, in quanto il principio della transizione paratattica e pulsante da una schermata ad un'altra tramite *link* di navigazione non viene mai negata del tutto e caratterizza nella sua interezza il videogioco.



76. *Final Fantasy IX*, Square, 2000.

Lo scorrimento inerziale, che effettivamente è quasi sempre presente, non determina le soluzioni espressive di *Pokémon Rosso* o *Super Mario Bros*, per cui vige una narrativa centrifuga e un'omogeneità dell'esplorazione spaziale non inframmezzata dal susseguirsi di schermate giustapposte. L'inquadratura è ancorata al simulacro per effetto di una "zoomata" – come se fosse una telecamera di sorveglianza che ruota su un asse fisso – che stringe il campo visivo sulla zona circostante l'avatar, il quale comunque attraversa il mondo di gioco passando di schermata in schermata. Sussistono diversi punti di ripresa come *Resident Evil*, che marciano un ambiente volumetrico che il simulacro penetra in

profondità mediante una *Performance* pittoresca e analogica.

Lo stile contraddittorio di *Final Fantasy IX* emerge in primo luogo dalla compresenza di corpi 3D (NPC, avatar, veicoli, forzieri, eccetera) e di scenari 2D, i primi dotati di movimento e di possibilità interattive, i secondi inerti e decorativi. Ma dove si esprime compiutamente la contraddittorietà della diegesi di *Final Fantasy IX* è nella modalità Beta referenziale, quella nomadica e itinerante [77].



77. *Final Fantasy IX*, Square, 2000

L'ambiente non è più rappresentato tramite scenografie 2D ma mediante grafica 3D, la visuale è in terza persona e alle spalle del simulacro secondo il principio dell'"unità" percettiva, il sistema di input prevede il poter ruotare l'inquadratura seppur solo in senso orizzontale. L'*open world* di *Final Fantasy*

IX, tuttavia, non rivela quell'unità di tempo e di luogo tra fasi esplorative e combattive che domina invece nei referenziali in terza persona – *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Grand Theft Auto V* e *Assassin's Creed: Syndicate* – e che caratterizzerà la modalità Alfa dei successivi titoli della saga, come *Final Fantasy XV* (2016). Allo stesso modo delle transizioni a dissolvenza di *Pokémon Rosso*, le lotte scaturiscono dall'interazione con determinati luoghi o personaggi ed avviano una modalità Beta mitica, in cui il simulacro si sintetizza nella mano, nella piramide gialla rovesciata o nella barra luminosa [78].



78. *Final Fantasy IX*, Square, 2000.

Trapela pertanto un paradosso: l'*open world* di *The Legend of Zelda*, interamente sostanziale, preserva una continuità cronotopica tra combattimento ed esplorazione (non vi sono transizioni); quello di *Final Fantasy IX*, sebbene più affine ai referenziali, è interpolato da fasi di battaglia statiche e vocative, per quanto a livello superficiale vi sia una certa coerenza tra ambiente esplorativo e scenario di lotta (come in *Pokémon Luna*). Tali ambiguità sono il frutto della commistione

di tutti e quattro gli stili, che rendono *Final Fantasy IX* uno dei videogiochi più affascinanti da un punto di vista analitico.

La tipologia di videogiochi che palesa più compiutamente lo stile sostanziale e che si indirizza fortemente verso le categorie rappresentazionali è quella dei *god games*, cui appartiene *Age of Empires* (1997) [79]. Rispetto ai videogiochi sostanziali fin qui analizzati, nei *god games* lo sguardo digitale del Soggetto costituisce il perno del meccanismo diegetico grazie ad un aumento vertiginoso della "frequenza di pulsazione". In *Age of Empires*, l'alternanza tra controllo del simulacro e gestione dell'inquadratura è frenetica e subitanea, al punto da ricordare per certi versi il ritmo dinamico in merito alla riorganizzazione incessante del campo visivo da parte del giocatore. Ciò è permesso grazie alle proprietà peculiari del simulacro e dei *link* di navigazione.



79. *Age of Empires*, Ensemble Studios, 1997.

Come in *Myst*, il simulacro è un puntatore che agisce su un piano bidimensionale grazie al quale manipola il mondo di gioco sottostante. La caratteristica di questo tipo di simulacro è che può muoversi liberamente nell'inquadratura perché non coincide con i vari *avatar* – cittadini, soldati, macchine d'assedio, imbarcazioni, eccetera – vincolati dagli impedimenti e dagli accidenti della morfologia dell'ambiente in cui si trovano. Se in *The Legend of Zelda* l'*avatar*-simulacro è costretto a completare un determinato percorso e aggirare o affrontare certi ostacoli – nemici, pareti, alberi, fiumi, eccetera – per poter attivare i *link* di navigazione, in *Age of Empires* il puntatore-simulacro può invece sorvolare al pari di una divinità qualsiasi tipo di limitazione spaziale, per interagire rapidamente e direttamente con i vari *link* di navigazione e generare quindi un cambio di inquadratura nell'istante in cui il giocatore lo desidera.

Inoltre, i *link* di navigazione sono distribuiti uniformemente lungo tutti i quattro lati dell'inquadratura e su tutta la loro lunghezza. Mentre in *The Legend of Zelda* è possibile spostare l'inquadratura solo nel senso in cui è presente un *link* di navigazione (una porta, un sentiero), in *Age of Empires* l'inquadratura può essere riconfigurata in qualsiasi momento e soprattutto in tutte le direzioni. Il simulacro interagisce infatti in qualsiasi punto del bordo dell'inquadratura, generando un trascinamento di questa in quel verso sino a quando il puntatore staziona nel confine della schermata, ovvero nel *link* di navigazione implicito. Si promuove così un senso di "immersività" grazie all'assenza di tempi di caricamento nel passaggio da un'inquadratura ad un'altra e alla libertà motoria del simulacro, motivi per cui il giocatore crede di padroneggiare in prima persona il campo visivo come in un videogioco referenziale.

Tuttavia, il ritmo narrativo non è dinamico. Infatti, a causa dell'oscillazione pulsante, quando il simulacro si trattiene in un *link* di navigazione è inerte, non può svolgere cioè alcuna *Performance* che abbia un impatto diegetico. Infatti, durante il cambio-inquadratura il puntatore si eclissa nel bordo della schermata, in modo da non poter interagire con il mondo di gioco ma solo rimpostare il modo in cui questo è visualizzato. Una volta che il giocatore decide la porzione di spazio da inquadrare, interrompe l'interazione con il *link* di navigazione "staccando" il puntatore dal confine dell'inquadratura e azzerando così il controllo di quest'ultima. Stabilizzato il campo visivo, il simulacro può riprendere le sue attività performative, come "selezionare" i vari *avatar*-cittadini per ordinare loro la raccolta di risorse utili alla creazione di un esercito, ad esempio.

Dato che i *link* di navigazione sono ripartiti uniformemente ai bordi dell'inquadratura, la loro posizione non ha un valore distintivo e per questo motivo è talvolta offerta al giocatore la possibilità di gestire l'inquadratura direttamente con una croce direzionale, oltre che con lo spostamento del puntatore ai bordi della schermata. Tuttavia, non avviene lo sdoppiamento di input tipico del dinamismo referenziale. Quando l'inquadratura si muove, il simulacro-puntatore non può svolgere azioni performative compiute, a meno di cliccare "a caso" nella schermata. Per fare un paragone, sarebbe come provare a scrivere qualcosa di leggibile con una penna – il simulacro – mentre si sposta continuamente in tutte le direzioni il foglio, che rappresenta sia l'inquadratura sia la bidimensionalità dello spazio entro cui scivola il puntatore. La struttura profonda di *Age of Empires* è dunque la stessa di *Myst* e *The Legend of Zelda*, perché il simulacro si trasferisce da un'inquadratura ad un'altra secondo un ritmo pulsante e paratattico ed esegue la propria *Performance* in un moto

centripeto. La differenza tra i videogiochi esaminati è nella "frequenza di pulsazione", ossia nella velocità con cui avvengono le transizioni oppositive delle fasi performative e cognitive.

Age of Empires esprime quindi esemplarmente la contraddittorietà dello spazio sostanziale. Da un lato, è offerto un certo potere al giocatore nel decidere in qualunque momento e direzione cosa inquadrare, mentre invece nei videogiochi precedenti i *link* di navigazione erano assai limitati e bisognava compiere una *Performance* per attivarli. Dall'altro, l'effetto di "immersività" rappresentazionale non è simboleggiato come nei referenziali in quanto smentito sia dal ritmo pulsante sia dalla "superficialità" e "molteplicità" dell'architettura spaziale entro cui opera il simulacro. In definitiva, in *Age of Empires* domina la "forma chiusa" e la "chiarezza" della narratività centripeta, sebbene all'insegna di una contraddittoria valorizzazione del fuoricampo con cui il giocatore interagisce continuamente.

Infatti, la diegesi di *Age of Empires* è caratterizzata da una contraddizione di fondo tra la "chiarezza" della narratività centripeta e l'"oscurità" implicata dal controllo dell'inquadratura. Da un lato, in virtù della "molteplicità" cognitiva, il giocatore ha contezza delle dimensioni e dell'estensione del mondo di gioco, circoscritto da confini invalicabili e marcati da un netto bordo nero. Indicativa a tal proposito è la minimappa che racchiude in scala tutto il mondo di gioco, offerto alla consapevolezza cognitiva del giocatore. Lo spazio sostanziale non è quindi galileiano, infinito, dalla "forma aperta"; ma aristotelico, "chiuso", finito. Proprio per questo motivo, videogiochi come *Age of Empires* sono definiti *god games*, in cui il giocatore impersona il ruolo di una entità che ha tutto sotto il proprio controllo, secondo uno

spirito antropocentrico tipico dell'artista *homo faber* della "seconda maniera".

Dall'altro lato, il giocatore è costretto ad esplorare tramite i propri *avatar* anche lo stesso spazio inquadrato. *Age of Empires* presenta infatti uno dei tratti stilistici più emblematici della contraddizione sostanziale, la "nebbia di guerra" [80], che riguarda sia l'annerimento di porzioni di mappa non ancora attraversate da un *avatar* sia l'oscuramento di elementi narrativi (come i nemici) che non rientrano nel suo campo visivo, simboleggiato dall'area illuminata che lo circonda.



80. *Age of Empires*, Ensemble Studios, 1997.

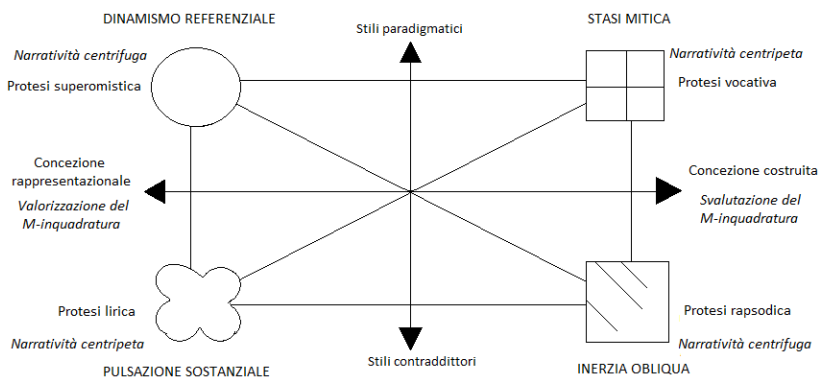
In altre parole, esistono in *Age of Empires* due tipologie di campo visivo e di fuoricampo. La prima riguarda il livello

profondo, ovvero l'intendere il campo visivo come tutto ciò che è contemplato nell'inquadratura e il fuoricampo ciò che non vi rientra. La seconda tipologia, specifica dello stile di *Age of Empires*, riguarda il livello superficiale, ovvero il considerare come campo visivo la porzione di terreno prossima all'*avatar* e come fuoricampo ciò che si pone al di fuori della sua area di visione o quei luoghi che egli non ha ancora attraversato. Il giocatore può effettivamente inquadrare a livello profondo questi ultimi, ma a livello superficiale non vedrebbe che uno sfondo nero, sintomo significativo della volontà rappresentazione di simboleggiare un'"oscurità" nomadica nonostante la "chiarezza" di una *Performance* centripeta.

Sempre a livello superficiale, è possibile rintracciare l'inclinazione rappresentazionale di *Age of Empires* anche nell'omogeneità "pittorresca" che caratterizza lo spazio del mondo di gioco. Il puntatore-simulacro può decidere di inviare un *avatar* in quasi tutti i punti dello spazio, che hanno quindi valore diegetico a differenza di *Myst* in cui si può sì "cliccare" in tutta la schermata ma "a vuoto", cioè senza un mutamento effettivo nel mondo di gioco. Ogni sezione dell'ambiente è dunque soggetta ad interazione e ciò risponde alla vocazione "pittorresca" della funzione rappresentazionale, seppur filtrata da una "chiarezza" e "molteplicità" costruita.

2.6. In conclusione

Per concludere, tracciamo un quadrato semiotico che riassume le relazioni tra i quattro stili videoludici secondo gli spazi profondi e i ritmi narrativi correlati [81]. In figura, per "M-inquadratura" si intende il controllo interattivo dell'inquadratura.



81. Quadrato semiotico degli stili videoludici.

Come è emerso nel corso della trattazione – soprattutto in merito alla distinzione tra modalità Alfa e modalità Beta – lo stile di un videogioco non coincide rigidamente con uno di questi quattro paradigmi (i “vertici”), ma è influenzato e attratto da uno o più stili diversi senza per questo fuoriuscire dal proprio “quadrante”, che rappresenta la tipologia stilistica dominante (dinamismo referenziale, stasi mitica, inerzia obliqua, pulsazione sostanziale). Di seguito si proverà a collocare i videogiocchi fin qui analizzati secondo alcuni esempi di relazioni sincroniche che potrebbero instaurare tra loro e li si schematizzerà nel quadrato semiotico [82].

Nel quadrante mitico, *Tetris*, *Pac-man* e *Donkey Kong* (1) rappresentano integralmente la stasi vocativa, dunque coincidono con il vertice; *Asteroids* (2) invece tende a valorizzare il fuoricampo in senso centrifugo, quindi sarebbe da collocare verso il quadrante sostanziale data la persistente narratività centripeta; *FIFA 17* (3) si pone verso il centro del quadrato semiotico attratto sia dallo stile obliquo, perché l'evento “possessione palla” simula un trascinamento inerziale dell'inquadratura, sia da quello sostanziale a causa di modalità Beta come il calcio di punizione; *Giga Wing 2* (4) si

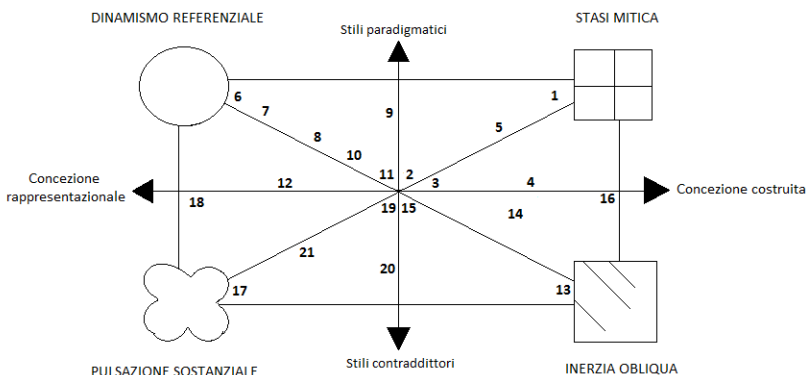
accosta al quadrante inerziale dato il suo apparente ancoraggio dell'inquadratura al simulacro; *The Walking Dead* (5) sarebbe il videogioco più vocativo di tutti i presenti se non fosse per le numerose modalità Beta che lo caratterizzano, quindi si staglia al centro del quadrante poiché manifesta quasi tutti e quattro gli stili videoludici.

Nel quadrante referenziale, *Minecraft* (6) si pone al vertice perché rispecchia totalmente il principio di "immersività" superomistica e la concezione analitica dello spazio; *Assassin's Creed: Syndicate* e *Dead Space 3* (7) poco più distante, il primo per l'interazione "pittoresca" con le ricchissime interferenze dell'ambiente analogico, sviluppato in profondità, orizzontalità e verticalità, mentre il secondo per un peculiare motore fisico newtoniano e per l'assenza di una differenziazione tra meta-spazio e spazio Alfa; al centro del quadrante *Battlefield 1*, *Resident Evil 7: Biohazard* e *Outlast* (8) poiché non consentono una diegesi superomistica immersiva come i precedenti nonostante l'"unità" ipotattica della visione in "prima persona" e l'apparato grafico "iperrealistico"; *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Mass Effect* e *Fallout 4* (9), data la presenza di numerose sequenze Beta statiche come i dialoghi, tendono verso i mitici; in direzione degli obliqui *Grand Theft Auto V* e *Forza Horizon 3* (10) per la possibilità di utilizzare veicoli la cui guida "ricorda" il trascinamento inerziale dell'inquadratura, che tuttavia può essere comunque gestita da un sistema di input autonomo; *Night Driver* (11) si avvicina iperbolicamente al quadrante obliquo, in quanto il controllo dell'inquadratura è strettamente connesso alla *Performance*; *Battlezone* (12) non permette una gestione dell'inquadratura in alto e in basso e quindi si accosta alla visività "limitata" sostanziale.

Nel quadrante obliquo, ogni passo simulacrale "spinge" inerzialmente l'inquadratura in *Pokémon Rosso* (13), che

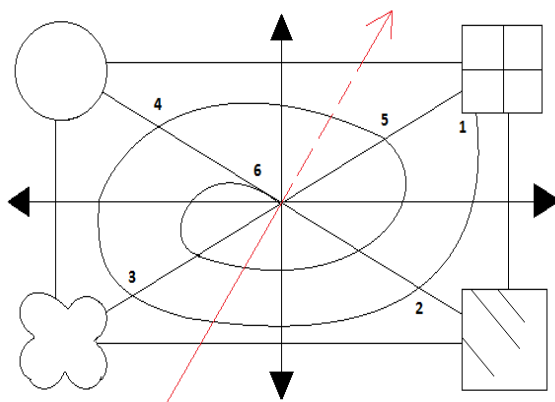
dunque corrisponde al vertice; la monodirezionalità di *Super Mario Bros* (14) lo accosta al quadrante mitico mentre il “profondo” *Pokémon Luna* (15) è quasi coincidente con il centro del quadrato semiotico, verso il vertice referenziale; *Tekken 7* (16) appartarrebbe al quadrante mitico se non fosse per le oscillazioni inerziali che contraddistinguono il genere “picchiaduro”.

Nel quadrante sostanziale, l'emblematica pulsazione frenetica di *Age of Empires* (17) lo pone al vertice; *Myst* (18) tende verso i referenziali in virtù della visuale “in prima persona” che tuttavia non comporta il principio di “unità” percettiva a livello profondo; il ritmo narrativo di *The Legend of Zelda* (19) prevede una “frequenza di pulsazione” assai dilatata nel tempo, motivo per cui è prossimo al quadrante mitico; *Resident Evil* (20) si accosta agli obliqui poiché rivela la presenza di molte “schermate” riconfigurate inerzialmente, seppur la loro giustapposizione è comunque di carattere paratattico e pulsante; *Final Fantasy IX* (21) si pone al centro del quadrante in virtù del suo stile “eclettico”.



82. Esempi di relazioni sincroniche tra stili videoludici.

Sebbene in questa sede si sia insistito esclusivamente su relazioni di natura sincronica, si potrebbe ipotizzare – senza alcuna pretesa di scientificità – uno schema che illustri in che modo gli stili si siano caratterizzati e influenzati a vicenda nel corso della storia videoludica. Per farlo, si potrebbe inscrivere (con una certa forzatura) il diagramma spiraliforme di Wöfflin entro il nostro quadrato semiotico [83].



83. Schema di relazioni diacroniche tra stili videoludici.

La spirale partirebbe dallo stile mitico, che presupponiamo essere stato dominante nei videogiochi "arcaici" prima degli anni Ottanta (1). Tanto più i videogiochi conquistano un pubblico ampio, tanto più la loro forma espressiva tende verso una funzione rappresentazionale, in virtù del processo di normalizzazione. La spirale inizierebbe dunque la sua curva in corrispondenza dello stile obliquo, che avrebbe caratterizzato gli anni Ottanta (2). Negli anni Novanta, grazie anche al successo dei sistemi operativi Microsoft Windows, si sarebbe imposto lo stile sostanziale (3), prodromo di quello che sarebbe stato il trionfo dei videogiochi referenziali nel primo decennio degli anni Duemila (4). Ma nel decennio successivo, una volta

consumatasi la novità dello stile referenziale e una volta che i videogiochi si sono radicati nel libero mercato e nell'immaginario collettivo, le forme espressive videoludiche riscoprirebbero il valore della "tradizione" (5). Un esempio potrebbe essere lo sviluppo dei videogiochi *indie*, sviluppo stimolato dall'evoluzione di Internet e delle piattaforme di condivisione e distribuzione digitale come *Steam*.

Ecco dunque la spirale che rientra nella metà "costruita" del quadrato semiotico per poi ritornare a quella "rappresentazionale", e così via, senza tuttavia comportare un ritorno identico a forme espressive "del passato" a causa delle mutate condizioni storiche e degli inevitabili influssi degli stili precedenti. Questa "ripetizione differente" è rappresentata dalla curvatura spiraliforme, che tende verso il centro del quadrato e simboleggia l'attrazione esercitata da determinati stili in un periodo storico. Ad esempio, nel quadrante referenziale *Minecraft* sarebbe da collocare nella curva più interna e prossima al centro (6), per marcare il suo riferirsi a categorie stilistiche costruite – seppur a livello superficiale – sulla base di motivazioni storiche, come il proporre un mercato alternativo e indipendente alle affermate industrie videoludiche.

Ovviamente, tale schema è assai generico e semplicistico e non pretende di imporsi come modello assoluto per delucidare le varie fasi storiche. Basti pensare a *Battlezone* o *Nightdriver*, concepiti in un periodo in cui lo stile referenziale non si era ancora consolidato. Questa proposta nasce piuttosto in vista di lavori futuri e per suggerire un possibile percorso di ricerca che preveda un atteggiamento fenomenologico nei confronti della storia videoludica.

La nostra avventura interpretativa può dirsi conclusa. Si spera che tale scritto possa offrire ai lettori degli spunti virtuosi per una problematizzazione dell'estetica videoludica, troppo

spesso ancorata alla superficie dello schermo e dimentica del tratto profondo dei videogiochi, l'interattività.

Note

¹ Cfr. J.M. FLOCH, *Semiotica, marketing e comunicazione: dietro i segni, le strategie*, trad. it., Franco Angeli, Milano, 1992.

² Cfr. A. GIANNITRAPANI, cit., pp. 43-51.

³ Per Molina la ripetibilità è il "dogma" del computer game. Cfr. C. MOLINA, *La conversazione testuale nel computer. Game Unidentified Fun Object*, cit., p. 137.

⁴ D. BARBIERI, *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Bompiani, Milano, 2004, p. 65.

⁵ Cfr. H. WÖLFFLIN, *Concetti fondamentali della storia dell'arte*, trad. it., Abscondita, Milano, 2012.

⁶ A. GIANNITRAPANI, cit., p. 94.

⁷ I termini posti in orizzontale nel quadrato semiotico sono in una relazione di "contrarietà", cioè rappresentano due qualità opposte.

⁸ Braque cit. in G. CRICCO, F.P. DI TEODORO, cit., p. 782.

⁹ R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, cit., p. 130.

¹⁰ Ivi, p. 142.

¹¹ Cfr. D. MEDIATI, cit., p. 19.

¹² *Ibidem*.

¹³ Definizione di Deleuze e Guattari. Cfr. G. DELEUZE, F. GUATTARI, *Mille Piani*, trad. it., Istituto della Enciclopedia italiana, Roma, 1987.

¹⁴ A. GIANNITRAPANI, cit., p. 116.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, cit., p. 130.

¹⁷ N. LORENZINI, F. CARBOGNIN (a cura di), *Dirti «Zanzotto»*. Zanzotto e Bologna (1983-2011), Nuova editrice magenta, Varese, 2013, p. 92.

¹⁸ Ivi, p. 93.

¹⁹ Il concetto è ripreso dagli studi di Francesco Marsciani, che individua quattro possibili manifestazioni di spazio figurale e le schematizza graficamente nel suo scritto *Tracciati di etnosemiotica*. Cfr. F. MARSCIANI, *Tracciati di etnosemiotica*, Franco Angeli, Milano, 2007.

²⁰ Questa meccanica di gioco è presente anche in *Pac-man*. Se il simulacro percorre un corridoio laterale che fuoriesce dall'inquadratura, esso ricompare specularmente dall'altra parte.

²¹ Figura geometrica ottenuta dalla rotazione di una circonferenza su un asse che descrive una superficie a forma di ciambella.

²² Cfr. U. ECO, *Kant e l'ornitorinco*, Bompiani, Milano, 1997, pp. 330-336. La terminologia echiana in questione è stata applicata anche da Meneghelli in ambito videoludico, cfr. A. MENEGHELLI, cit., p. 117.

²³ L'HUD ovviamente subisce delle manipolazioni sul piano del significante in seguito all'interazione del giocatore, come la traslazione di un pallino colorato nella minimappa di *FIFA 17* che descrive la corsa di un giocatore nel campo di calcio "Alfa".

²⁴ A. MENEGHELLI, cit., p. 56.

²⁵ Ivi, p. 55.

²⁶ Barthes cit. in A. COMPAGNON, cit., p. 115.

²⁷ R. BARTHES, *S/Z*, trad. it., Einaudi, Torino, 1981, p. 153.

²⁸ R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, cit., p. 175.

²⁹ Ivi, p. 164.

³⁰ Ivi, p. 182.

³¹ Il termine è di McLuhan, per indicare un'arte che celebra il primato della vista rispetto all'arte "fredda", in cui sono valorizzati altri organi sensoriali per la fruizione di un'opera. M. MCLUHAN, cit. in ivi, p. 180.

³² Ivi, p. 182.

³³ *First-person shooter*, "sparatutto in prima persona", un genere videoludico che adotta una visuale soggettiva in prima persona.

³⁴ Ciò non impedisce l'utilizzo di una periferica con levette analogiche in un videogioco mitico. *FIFA 17* prevede per il simulacro l'interazione con delle levette analogiche, in quanto, come è stato osservato, ha uno spazio ibridamente "pittresco", ovvero omogeneo e uniforme, nonostante il ritmo narrativo statico e la bidimensionalità che lo definiscono.

³⁵ Software spesso adoperato nei videogiochi referenziali che imita illusionisticamente le leggi della fisica newtoniana mediante variabili algoritmiche come massa, velocità, frizione, eccetera. Il fine è sottoporre le entità del mondo di gioco a delle forze "realistiche" e "verosimili".

³⁶ Si ricorda che D'Annunzio ha promosso in Italia l'adozione sistematica del verso libero in poesia.

³⁷ Il termine è di Deleuze e Guattari, in opposizione allo spazio "striato".

³⁸ Cfr. R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, cit., p. 164.

³⁹ *Ibidem*.

⁴⁰ Cfr. G.W.F. HEGEL, *Scienza della Logica*, trad. it., Laterza, Roma-Bari, 1988, vol. II, p. 490.

⁴¹ A. GIANNITRAPANI, cit., p. 25.

⁴² G. LOMBARDO, *L'estetica antica*, Il Mulino, Bologna, 2002, p. 44.

⁴³ R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, cit., p. 100.

⁴⁴ R. LUPERINI, et al., *La scrittura e l'interpretazione. Storia e antologia della letteratura italiana nel quadro della civiltà europea*, G. B. Palumbo editore, Palermo, vol. I, tomo II, pp. 304-305.

Bibliografia

Fonti e studi

AARSETH, Espen J., *Nonlinearity and Literary Theory*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1994.

ABBAGNANO, Nicola, FORNERO, Giovanni, *Protagonisti e Testi della filosofia*, vol. A, t. 1, Paravia, Milano, 1999.

ALINOVI, Francesca, *Dada anti-arte e post-arte*, G. D'Anna, Messina-Firenze, 1980.

ALINOVI, Francesco, *Mi gioco il cervello*, Liocorno Editori, Roma, 2000.

ALINOVI, Francesco, *Serio videoludere. Spunti per una riflessione sul videogiochi* in BITTANTI, Matteo, (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Edizioni Unicopli, Milano, 2002.

ASAKURA, Reiji, *Revolutionaries at Sony*, McGraw-Hill, New York, 2000.

ATKINS, Barry, *Gioie e dolori della critica videoludica. Ripetizione, iterazione ed estetiche dei videogiochi* in BITTANTI, Matteo, (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costlan editori S.r.l., Milano, 2005.

BARBIERI, Daniele, *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Bompiani, Milano, 2004.

BARILLI, Renato, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, Bononia University Press, Bologna, 2007.

BARILLI, Renato, *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Milano, 2015.

BARILLI, Renato, *Tra presenza e assenza: due ipotesi per l'età postmoderna*, Milano, Bompiani, 1981.

BARTEZZAGHI, Stefano, *Ingegni e enigmi. Il gioco come meccanica della lingua*, in «Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici on-line»,

<http://www.associazionesemiotica.it/ec/contribuit/bartezzaghi_30_07_04.html>

BARTHES, Roland, *S/Z*, trad. it., Einaudi, Torino, 1981.

- BARTHES, Roland, *La morte dell'autore*, in *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, trad. it., Einaudi, Torino, 1988.
- BEARDSLEY, Monroe, *The Verbal Icon. Studies in the Meaning of Poetry*, University in Kentucky Press, Lexington, 1954.
- BERGER, Arthur A., *Video games, a popular culture phenomenon*, Transaction Publishers, New Brunswick, Jersey, 2002.
- BERRUTO, Gaetano, CERRUTI, Massimo, *La linguistica. Un corso introduttivo*, UTET Università, Torino, 2011.
- BERTRAND, Denis, *Basi di semiotica letteraria*, trad. it., Meltemi, Roma, 2002.
- BETTETINI, Gianfranco, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Milano, 1996.
- BETTETINI, Gianfranco, COLOMBO, Fausto, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano, 1993.
- BITTANTI, Matteo, *L'innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Jackson Libri, Milano, 1999.
- BITTANTI, Matteo (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano, 2002.
- BITTANTI, Matteo, (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costlan editori S.r.l., Milano, 2005.
- BONITO OLIVA, Achille (a cura di), *Mercante del segno*, Lerici, Cosenza, 1978.
- BORGOGELLI, Alessandra, et al., *Aspetti del Primitivismo in Italia*, Dipartimento delle arti visive, performative, mediali, Bologna, 2015.
- BRETON, Philippe, *Une histoire de l'informatique*, La Découverte, Paris, 1987.
- BRUNO, Pierre, *Les Jeux Vidéo*, Syros, Paris, 1993.
- CAILLOIS, Roger, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, trad. it., Bompiani, Milano, 1981.
- CAILLOIS, Roger, *I giochi e gli uomini*, trad. it., Bompiani, Milano, 1995.
- CHARON, Jean, Émile, *Lo Spirito questo sconosciuto*, trad. it., Armenia, Milano, 1979.
- COLOMBO, Fausto, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Milano, Bompiani, 1993.
- COMPAGNON, Antoine, *Il demone della teoria. Letteratura e senso comune*, trad. it., Giulio Einaudi editori s.p.a., Torino, 2000.

COSENZA, Giovanna (a cura di), *Semiotica dei nuovi media*, «Versus», 94/95/96, gennaio-dicembre, 2003.

COSENZA, Giovanna, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari, 2004.

CRICCO, Giorgio, DI TEODORO, Francesco Paolo, *Itinerario nell'arte. Dall'Età dei Lumi ai giorni nostri*, Zanichelli, Bologna, 2005.

DAVID, Thomas, KYLE, Orland, SCOTT, Steinberg, *The videogame style guide and reference manual*, Power Play Publishing, 2007.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, *Mille Piani*, trad. it., Istituto della Enciclopedia italiana, Roma, 1987.

DIAMANTI, Simone, *L'interfaccia come ambiente*, in COSENZA, Giovanna (a cura di), *Semiotica dei nuovi media*, «Versus», 94/95/96, gennaio-dicembre, 2003.

DODSWORTH, Clark, *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*, Addison Wesley Longman, Portland (UK), 1997.

DUCHAMP, Marcel, *La mariée mise à nu par ses Célibataires, même*, Ed. Rose Sélavy, Paris, 1934.

ECO, Umberto, *Kant e l'ornitorinco*, Bompiani, Milano, 1997.

FLOCH, Jean-Marie, *Semiotica, marketing e comunicazione: dietro i segni, le strategie*, trad. it., Franco Angeli, Milano, 1992.

FRASCHINI, Bruno, *Videogiochi & new media*, in BITTANTI, Matteo (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano, 2002.

FULCO, Ivan, *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*, in BITTANTI, Matteo (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Edizioni Unicopli, Milano, 2002.

GABBRIELLI, Maurizio, MARTINI, Simone, *Linguaggi di programmazione. Principi e paradigmi*, McGraw-Hill, Milano, 2005.

GADAMER, Hans, Georg, *Verità e metodo*, trad. it., Bompiani, Milano, 1983.

GARASSINI, Stefania, GASPARINI, Barbara, *Rappresentare con i new media*, in BETTETINI, Gianfranco, COLOMBO, Fausto, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano, 1993.

GENETTE, Gérard, *Nuovo discorso del racconto*, Einaudi, Torino, 1987.

- GIANNITRAPANI, Alice, *Introduzione alla semiotica dello spazio*, Carrocci Editore, Roma, 2013.
- GOLDMANN, Lucien, *Per una sociologia del romanzo*, trad. it., Milano, Bompiani, 1967.
- GOODMAN, Nelson, *Quando è arte?*, in GOODMAN, Nelson, *Vedere e costruire il mondo*, trad. it., Laterza, Roma-Bari, 1988.
- GREENFIELD, Patricia M., *Mind and media. The effects of television, computers and videogames*, Harvard University Press, Cambridge, 1984.
- GREIMAS, Algirdas, Julien, *Semiotica e scienze sociali*, trad. it., Centro Scientifico Editore, Torino, 1991.
- HAMACHER, Carl, et al., *Introduzione all'architettura dei calcolatori*, trad. it., McGraw-Hill, Milano, 2013.
- HEGEL, Georg, Wilhelm, Friedrich, *Scienza della Logica*, trad. it., Laterza, Roma-Bari, 1988, vol. II.
- HEIDEGGER, Martin, *Essere e tempo*, trad. it., Longanesi, Milano, 1970.
- HERMAN, Leonard, *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames*, Rolenta Press, Springfield, 2001.
- HERTZ, J. C., *Il popolo del joystick*, trad. it., Feltrinelli, Milano, 1998.
- HIRSCH, Eric, Donald, Jr., *Validity and Interpretation*, Yale University Press, New Haven, 1967.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, trad. it., Einaudi, Torino, 1946.
- HUSSERL, Edmund, *Fenomenologia*, in HUSSERL, Edmund, HEIDEGGER, Martin, *Fenomenologia. Storia di un dissidio (1927)*, a cura di Renato Cristin, Unicopli, Milano, 1986.
- HUSSERL, Edmund, *Idee per una fenomenologia pure e per una filosofia fenomenologica*, Libro I, FILIPPI, Enrico, (a cura di), Einaudi, Torino, 1965.
- HUSSERL, Edmund, HEIDEGGER, Martin, *Fenomenologia. Storia di un dissidio (1927)*, a cura di Renato Cristin, Unicopli, Milano, 1986.
- JOLIVALT, Bernard, *Les jeux vidéo*, PUF, Paris, 1994.
- KANT, Immanuel, *Critica del giudizio*, trad. it., Laterza, Bari, 1923.
- KENT, Steve, *The first quarter*, BWD Press, Bothell, 2000.
- KUSHNER, David, *Masters of Doom*, Random House, New York, 2003.
- LAUREL, Brenda, *Computer as Theatre*, Addison Wesley, New York, 1991.

- LEWIS, John, LOFTUS, William, *Java Software Solutions. Foundations of Program Design*, Pearson Education Limited, Harlow, 2015.
- LORENZINI, Niva, CARBOGNIN, Francesco, (a cura di), *Dirti «Zanzotto». Zanzotto e Bologna (1983-2011)*, Nuova editrice magenta, Varese, 2013.
- LUPERINI, Romano, *et al.*, *La scrittura e l'interpretazione. Storia e antologia della letteratura italiana nel quadro della civiltà europea*, G. B. Palumbo editore, Palermo, vol. I, t. II.
- MAIETTI, Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Edizioni Unicopli, Milano, 2004.
- MARAGLIANO, Roberto, *Essere multimediali*, La Nuova Italia, Firenze, 1996.
- MARENGO, Agostino, PAGANO, Alessandro, (a cura di), *Informatica di base*, McGraw-Hill Education, Milano, 2016.
- MARSCIANI, Francesco, *Tracciati di etnosemiotica*, Franco Angeli, Milano, 2007.
- MCLUHAN, Marshall, *Gli strumenti del comunicare*, trad. it., Il Saggiatore, Milano, 1967.
- MCLUHAN, Marshall, *La Galassia Gutenberg*, trad. it., Armando, Roma, 1976.
- MEDIATI, Domenico, *L'occhio sul mondo. Per una semiotica del punto di vista*, Rubbettino, Soveria Mannelli, 2008.
- MENEGHELLI, Agata, *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Edizioni Unicopli, Milano, 2007.
- MOLINA, Carlo *La conversazione testuale nel computer. Game Unidentified Fun Object*, in BITTANTI, Matteo, (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Edizioni Unicopli, Milano, 2002.
- MOLINA, Carlo, *Fall Out*, in BITTANTI, Matteo, (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costlan editori S.r.l., Milano, 2005.
- PANOFSKY, Erwin, *La prospettiva come "forma simbolica" e altri scritti*, trad. it., Feltrinelli, Milano, 1961.
- PAPALE, Luca, *Estetica dei videogiochi: percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, UniversItalia, Roma, 2013.

PELLITTERI, Marco, SALVADOR, Mauro, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunué S.r.l., Latina, 2014.

PESCE, Mark, *The playful world*, Ballantine-Random House, New York, 2000.

PICABIA Francis, *Verso l'amorfismo*, in «Camera Work», numero speciale, 1913. Trad. it. in SCHWARZ, Arturo, (a cura di), *Almanacco dada*, Feltrinelli, Milano, 1976, pp. 17-18.

PLATONE, *Libro 10. della Repubblica*, trad. it., La Nuova Italia, Firenze, 1938.

PLOTINO, *Enneadi*, Roberto Radice (a cura di), Mondadori, Milano, 2002.

POOLE, Steven, *Trigger happy*, Arcade Publishing, New York, 2000.

POPPER, Karl R., *Congetture e confutazioni*, trad. it., Il Mulino, Bologna.

POZZATO, Maria Pia, *Semiotica del testo. Metodi, autori, esempi*, Carrocci, Roma, 2001.

POZZATO, Maria Pia, *Capire la semiotica*, Carrocci Editore, Roma, 2013.

PRAGER, Emily, *The official I-hate-videogames handbook*, Pocket Books, New York, 1982.

PROVENZO, Eugene Jr., *Video kids: making sense of Nintendo*, Harvard University Press, Cambridge, 1991.

RICŒUR, Paul, *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique II*, Ed. du Seuil, Paris, 1986.

SCHLEIERMACHER, Friedrich, Daniel, Ernst, *Ermeneutica*, trad. it., Rusconi, Milano, 1996.

SCHWARZ, Arturo, *La Sposa messa a nudo in Marcel Duchamp, anche*, Einaudi, Torino, 1974.

SEARLE, John, Rogers *Reiterating the Differences. A Replay to Derrida*, in WEBER, Samuel, SUSSMAN, Henry, (a cura di), *Glyph*, John Hopkins University Press, Baltimore 1977, vol I.

SHEFF, David, *Game over*, Random House, New York, 1993;

SILBERSCHATZ, Abraham, GALVIN, Peter B., GAGNE, Greg, *Operating system concepts*, John Wiley & Sons, Hoboken, 2009.

SMITHSON, Robert, *On Duchamp*, in AA. VV., *Marcel Duchamp in Perspective*, Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey, 1975

- TAKAHASHI, Dean, *Opening the Xbox*, Prima Publishing, Roseville, 2002.
- TOFFLER, Alvin, *The third wave*, Bantam Books, New York, 1981.
- TOLSTOJ, Lev, *Che cosa è l'arte?*, trad. it., Feltrinelli, Milano, 1978.
- TUCHSCHERER, Pamela, *The new high tech threat to children*, Pinnaroo Publishing, USA, 1988.
- VILLA, Dario, *Mondi di immagini. Per un'estetica del realismo tra cinema e videogiochi*, in BITTANTI, Matteo, (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, costlan editori S.r.l., Milano, 2005.
- WEBER, Samuel, SUSSMAN, Henry, (a cura di), *Glyph*, John Hopkins University Press, Baltimore 1977, vol I.
- WHITE, Leslie, *La scienza della cultura*, trad. it., La nuova Italia, Firenze, 1969.
- WIMSATT, William, K., BEARDSLEY, Monroe, *The Intentional Fallacy*, 1946 in BEARDSLEY, Monroe, *The Verbal Icon. Studies in the Meaning of Poetry*, University in Kentucky Press, Lexington, 1954.
- WOLF, Mark, J. P. (a cura di), *The medium of the video game*, University of Texas Press, Austin, 2001.
- WÖLFFLIN, Heinrich, *Concetti fondamentali della storia dell'arte*, trad. it., Abscondita, Milano, 2012.
- ZINNA, Alessandro *Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*, Meltemi, Roma, 2004.
- [s.f.], *The Richard Mutt Case*, in «The Blind Man», n. 2, maggio 1917.

Mostre

- FERRARI, Debora, TRAINI, Luca (a cura di), *Arte e videogames: neoludica: 2011-1966*, Skira, Milano, 2011.

Ludografia

- Age of Empires*, Ensemble Studios, 1997.
- Assassin's creed: Syndicate*, Ubisoft Quebec, 2015.
- Asteroids*, Atari, 1979.
- Battlefield 4*, Digital Illusions Creative Entertainment, 2013.
- Battlefield 1*, Digital Illusions Creative Entertainment, 2016.
- Battlezone*, Atari, 1980.

Computer Space, Syzygy Engineering, 1971.
Dead Space 3, Visceral Games, 2013.
Defender, Williams Electronics, 1981.
Donkey Kong, Nintendo, 1981.
Fallout 4, Bethesda Game Studios, 2015.
FIFA 17, EA Canada, 2016.
Final Fantasy IX, Square, 2000.
Final Fantasy XV, Square Enix, Umbra, XPEC Entertainment, Streamline Studios, 2016.
Forza Horizon 3, Playground Games, Turn 10 Studios, 2016.
FPS-MAN, DAVIES, Tom, 2013.
Giga Wing 2, Takumi Corporation, 2000.
Grand Theft Auto IV, Rockstar North, 2008.
Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013.
Half-Life 2, Valve Corporation, 2004.
Mass Effect, BioWare, 2007-2012.
Minecraft, PERSSON, Markus, Mojang, 2009-2011.
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, LucasArts, 1991.
Myst, Cyan Inc., 1993.
Night Driver, Atari, Rob Fulop (A2600), HAL Laboratory (C64), 1976.
Outlast, Red Barrels, 2013.
Pac-man, Namco, 1980.
Pokémon Versione Rossa, Game Freak, 1996.
Pokémon Luna, Game Freak, 2016.
RealMyst: Masterpiece Edition, Cyan Inc., 2014.
Resident Evil, Capcom, 1996.
Resident Evil 7: Biohazard, Capcom, 2017.
Super Mario Bros, Nintendo, 1985.
Tekken 7, Bandai Namco Entertainment, Bandai Namco Holdings, Bandai Namco Studios, 2017.
Tetris, PAŽITNOV, Alexey, GERASIMOV, Vadim, PAVLOVSKIJ, Dmitrij, 1984.
Tetris Worlds, Radical Entertainment, Blue Planet Software, 3d6 Games, 2001.
The Legend of Zelda, Nintendo EAD, 1986.
The Walking Dead, Telltale Games, 2012.

The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt RED, 2015.

Undertale, FOX, Toby, CHANG, Temmie, 2015.

ARTYPE | aperture sul contemporaneo

collana diretta da Silvia Grandi

La collana nasce dalla necessità di riflettere sulle complesse problematiche artistiche ed estetiche sorte dalla fine dell'Ottocento fino ai giorni nostri, perseguendo un approccio multidisciplinare a favore del dialogo tra i saperi, per una più ampia visione d'insieme.

Videogiochi e arte. Per una fenomenologia degli spazi videoludici

L'obiettivo del presente saggio è individuare un'estetica specifica del linguaggio videoludico. A tale scopo, abbiamo ritenuto particolarmente efficaci l'impostazione culturologica di Renato Barilli e alcuni strumenti della semiotica. Dal primo, si è ricavata la nozione di tecnomorfismo, che ha permesso di rintracciare delle omologie tra la logica di funzionamento della macchina informatica e l'organizzazione spaziale nei videogiochi. Inoltre, il metodo adottato è stato funzionale al riconoscimento di omologie generazionali e di un processo di normalizzazione attuato dai videogiochi nei confronti del Dadaismo. Per analizzare gli stili videoludici, al concetto barilliano di "ripetizione differente" è stata affiancata un'impostazione semiotica, che ha permesso di definire in che modo il giocatore riorganizza lo spazio mediante il controllo più o meno valorizzato dell'inquadratura.